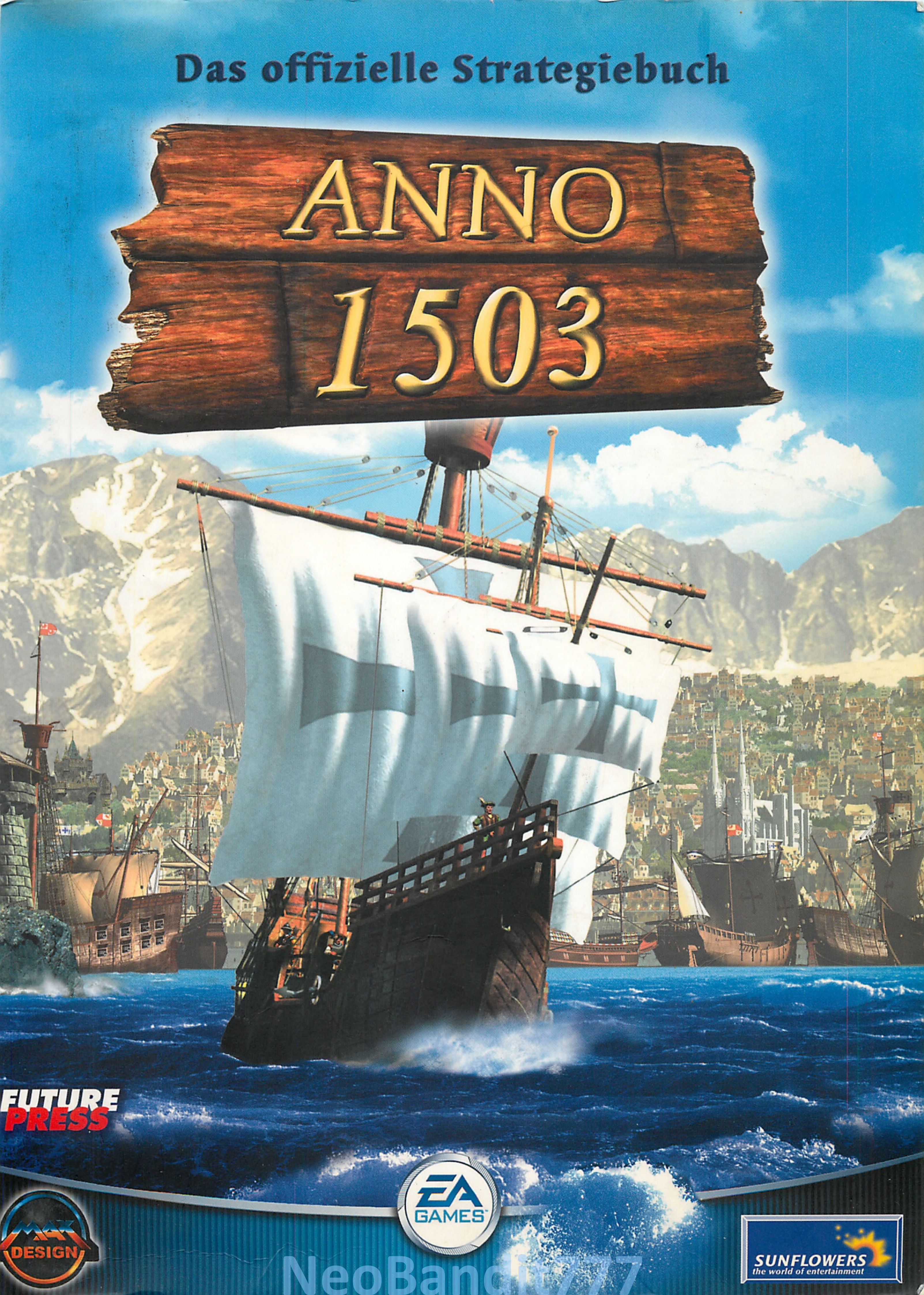

Das offizielle Strategiebuch
ANNO
1503
FUTURE
PRESS
EA
GAMES
DESIGN
SUNFLOWERS
the world of entertainment



INHALT

KAPITEL 1

KAPITEL 2

KAPITEL 3

KAPITEL 4

ANHANG

Rund vier Jahre sind seit dem Erscheinen von ANNO 1602 und dem AddOn N.I.N.A. (Neue Inseln, Neue Abenteuer) vergangen. Vier lange Jahre, in denen SUNFLOWERS und Max Design das Konzept und die Spielwelt von ANNO 1602 auf Basis der vielen Anregungen von Fans, Kritikern und ANNO-Süchtigen überarbeitet und um zahlreiche neue Features erweitert haben. Das Ergebnis dieser Entwicklung ist ANNO 1503.

WILLKOMMEN

Obwohl größer, komplexer, abwechslungsreicher und farbenfroher als ANNO 1602, spielt sich ANNO 1503 doch ganz ähnlich wie sein Vorgänger, da die wesentlichen Spielkonzepte – das Besiedeln neuer Welten, der Aufbau von Städten und funktionierenden Produktions- und Versorgungsketten sowie gelegentliche militärische Auseinandersetzungen mit Piraten und Konkurrenten – nicht angetastet wurden.

Aufgrund der Ähnlichkeit zum Vorgänger ergeben sich für Neueinsteiger auch sehr ähnliche Hürden wie damals bei ANNO 1602. Die erste große Herausforderung ist nach wie vor das Erreichen einer wirtschaftlich stabilen Position, in der keine Verluste entstehen. Dazu müssen Sie wenigstens eine kleine Stadt mit ausreichender Versorgung aufbauen.

Im **ersten Kapitel** erhalten Sie im Rahmen einer Schritt-für-Schritt-Einführung in das Endlos-Spiel – die sicherlich meistgespielte Variante in ANNO 1503 – eine ausführliche Anleitung zum Aufbau einer wirtschaftlich erfolgreichen Siedlung. Alle Phasen der Entwicklung einer Stadt werden anschaulich und detailliert beschrieben und diskutiert. Dabei stellen die genannten Verhältnisse von Wohnhäusern zu Versorgungsbetrieben ein schwierigkeitsunabhängiges Universalrezept dar, dass Sie später auch in anderen Endlosspielen oder beim Spielen der Einzelszenarien oder der Kampagne anwenden können. Einzige Voraussetzung ist, dass Sie etwa genauso viele oder mehr Wohnhäuser bauen, als beschrieben. In der Regel ist beim Bau von weniger Häusern eine positive Bilanz wegen der hohen Grundkosten für die Infrastruktur nicht gewährleistet.



Die wichtigsten Neuerungen

ANNO 1503 zeichnet sich gegenüber ANNO 1602 durch viele Neuerungen und Verbesserungen in fast allen Bereichen des Spiels aus.

Die grafischen Verbesserungen, die unter anderem eine höhere Farbtiefe (24-Bit statt 8-Bit), mehr Landschafts- und Gebäudegrafiken, verschiedene Höhenstufen, mehr Animationsstufen und eine verbesserte Auflösung (bis 1.280x1.024 Pixel) beinhalten, sind nur am Rande zu nennen, da sie sich, abgesehen von den Höhenstufen, spielerisch zwar auf den Spielspaß, nicht aber auf den Spielablauf auswirken.

Wesentlich wichtiger ist zum Beispiel die größere Dimensionierung der Inselwelt und der Inseln selber. Während es in ANNO 1602 bereits sehr schwer bis unmöglich war, eine Stadt mit 10.000 bis 20.000 Einwohnern auf einer Insel zu bauen, sind auf den neu hinzugekommenen „sehr großen Inseln" auch Städte mit 50.000 Einwohnern oder mehr möglich, vorausgesetzt, Sie sind in der Lage, die Versorgung der Bevölkerung mit allen benötigten Waren auch zu organisieren.

Die Unterteilung der Spielwelt in sechs unterschiedliche Klimazonen mit eigenen, typischen Ressourcen und Bonus-Einahmen sorgt für wesentlich mehr strategische Abwechslung als die dualistische Zweiteilung in eine nördliche und südliche Klimazone in ANNO 1602.

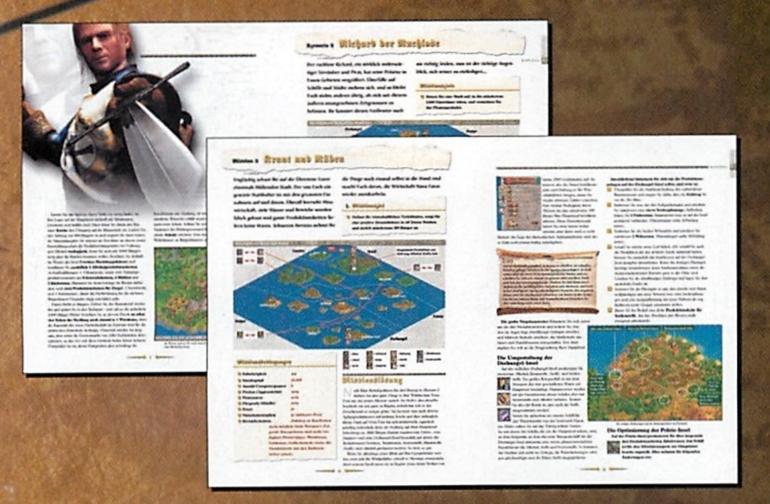
Durch die Erhöhung der Anzahl der Ureinwohner von zwei auf neun Kulturen werden die Möglichkeiten des Tauschhandels mit den Eingeborenen wesentlich vielfältiger. Jede der Kulturen verfügt über ein eigenes Spektrum an Gebäuden, mit denen auch größere Städte mit individueller Warenproduktion möglich sind.

Neu hinzugekommen ist das Thema Forschung mit vier unabhängigen Technologiebäumen. Viele Gebäude werden nun nicht mehr automatisch ab Erreichen einer bestimmten Bevölkerungsstufe freigeschaltet, sondern müssen erst in Schule oder Universität erforscht werden. Das gilt insbesondere auch für die zahlreichen, militärischen Einheiten, die eine wesentlich detailliertere Simulation von kriegerischen Auseinandersetzungen erlaubt.

Auch neue Schiffstypen müssen erst erforscht werden, bevor in der Werft ein Bau erfolgen kann. Zudem sind die Unterschiede zwischen Handels- und Kriegsschiffen nun wesentlich genauer ausgearbeitet und ergeben ein sinnvolleres Bild als in ANNO 1602.



All diese Features werden ausführlich im **zweiten Kapitel** diskutiert. Außerdem erhalten Sie dort auch Informationen über die Topologie und Ressourcenverteilung der Inselwelten im Endlosspiel und über die Produktion und den Verbrauch von Waren. Ferner werden Produktionskosten, Marktpreise und erzielbare Umsätze für Bedarfswaren besprochen. Auf Basis der in diesem Kapitel gegebenen Verbrauchsinformationen zu den einzelnen Zivilisationsstufen und der Produktionstabellen im Anhang des Buches können Sie leicht selber neue Strategien und Versorgungsrezepte für den Städtebau erstellen. Dieses Kapitel enthält zahlreiche Informationen, die direkt aus den Entwicklerstudios von Max Design und SUNFLOWERS den Weg in dieses Buch gefunden haben.



Im **dritten und vierten Kapitel** schließlich werden Sie mit ausführlichen Lösungen zu allen Kampagnen- und Einzelszenarien-Missionen versorgt. Alles was Sie zur Lösung dieser anspruchsvollen Aufgaben in den Inselwelten von ANNO 1503 wissen müssen, finden Sie in diesen Kapiteln - angefangen bei detaillierten und kommentierten Missionskarten zu jeder Mission bis hin zu detaillierten Beschreibungen von besonderen Situationen und Ereignissen. Mit diesen Hilfen bleibt keine Mission ungelöst.

Viel Spaß beim Lesen dieses Buchs und beim Spielen von ANNO 1503!

Referenzversion

Alle nachfolgend aufgeführten Beschreibungen in diesem Buch basieren auf den Programmversionen v1.00 und v1.01. Weist Ihr Spiel eine höhere Versionsnummer als 1.01 auf (z.B. durch einen Patch oder ein Update), können sich eventuell Unterschiede in einzelnen Themenbereichen ergeben haben. Bitte teilen Sie dem Verlag mit, wenn Sie solche Abweichungen feststellen. Vielen Dank!

Hinweis: Da sich von v1.00 auf v1.01 das Bewegungsverhalten der Einwohner auf Ihren Versorgungsgängen durch die Stadt leicht verändert hat, kann es sein, dass sich in den im ersten Kapitel beschriebenen Beispielstädten nicht mehr alle Wohnhäuser in der gleichen Form entwickeln, wie auf den Abbildungen dargestellt. Da davon aber nur einige, wenige Wohnhäuser am Stadtrand betroffen sind, bleibt die globale Strategie und das Vorgehen im allgemeinen davon unberührt.

Updates

Sie erhalten den aktuellen ANNO-1503-Patch via Internet auf der offiziellen Internetseite: **www.anno1503.com**. Hier finden Sie auch stets aktuelle Informationen zum Spiel und Hilfestellung zu technischen Problemen. Suchen Sie den Kontakt zu anderen ANNO-Begeisterten? Besuchen Sie doch einmal das offizielle ANNO-1503-Discussion-Board.

Möchten Sie den ANNO-1503-Patch lieber per Post erhalten, wenden Sie sich bitte direkt an den Hersteller:

SUNFLOWERS
Interactive Entertainment Software GmbH
Stichwort: ANNO-1503-Patch
Seligenstädter Grund 1
63150 Heusenstamm
Deutschland

Schreiben Sie uns!

Ihre Kritik ist uns wichtig! Wenn Sie uns etwas zu diesem Buch mitteilen möchten oder weitergehende Fragen haben, richten Sie Ihre Nachrichten bitte an den Verlag per E-Mail:

Anno1503@future-press.com

Wir bitten jedoch um Verständnis dafür, dass wir keine Support-Leistung zum Spiel selbst erbringen, sondern nur Fragen im Hinblick auf dieses Buch bearbeiten können.





KAPITEL 1

Schritt-für-Schritt-Tutorial für das Endlosspiel

Dieses Kapitel macht Sie mit allen Bereichen von ANNO 1503 anhand eines Endlosspiels vertraut. Sie lernen Wissenwertes über die Spieleinstellungen und Schwierigkeitsgrade kennen und werden für den Spielstart vorbereitet. Lassen Sie sich Schritt für Schritt durch die einzelnen Zivilisationsstufen begleiten und entdecken Sie mit uns die zahlreichen Möglichkeiten, die dieses Spiel zu bieten hat. Nach dieser Lektüre sind sie bestens gewappnet, um sich den Herausforderungen der Kampagne und der Einzelszenarien zu stellen.

Das Schritt-für-Schritt-Tutorial für das Endlosspiel

Anno 1503 bietet Ihnen drei unterschiedliche Spielmodi: die **Kampagne,** die **Einzelszenarien** und das **Endlosspiel.** Mit letzterem werden Sie sich vermutlich am meisten beschäftigen, denn während Kampagne und Szenario irgendwann durchgespielt sind, können Sie das Endlosspiel – rein theoretisch – bis in alle Ewigkeit genießen.

Zu Beginn des Endlosspiels befinden Sie sich mit einem einzelnen Schiff allein in den Weiten des Ozeans und sind lediglich mit einigen Nahrungsmitteln, etwas Holz und Werkzeugen ausgerüstet. Vielleicht möchten Sie auf den Sie umgebenden, noch unbekannten Inseln prunkvolle Städte und ein prächtiges Reich errichten, vielleicht haben Sie aber auch andere Pläne. Wie auch immer: Im Endlosspiel setzen Sie sich Ihre Ziele selbst. Ziehen Sie eine wirtschaftlich blühende Stadt hoch, die gute Handelsabkommen mit ihren Nachbarn unterhält, oder werden Sie die militärisch stärkste Macht auf der Karte. Bauen (und versorgen) Sie eine Metropole, die zigtausend Einwohner beherbergt oder planen Sie eine kunstvolle Prunkstadt, die den Vergleich mit realen Städten nicht zu scheuen braucht. Schlagen Sie Ihren eigenen High-Score oder den Ihrer Freunde. Sie sehen: Ziele und Motivation gibt es beim Endlosspiel genug.

Das Endlosspiel ist zudem prädestiniert für den Anno 1503-Einstieg, denn Sie lernen Schritt für Schritt sämtliche Strukturen, Zusammenhänge und Spielelemente dieses komplexen Spiels kennen. Daher raten wir Ihnen auch, einige Stunden im Endlosspiel zu verbringen, bevor Sie sich an die Kampagnen und Einzelszenarien wagen. Üben Sie auf der Stufe ‚Baron' (Schwierigkeitsstufe ‚Sehr leicht') den Aufbau und Unterhalt einer Stadt. Lernen Sie Produktionsketten und Handel kennen. Die gewonnenen Erfahrungen werden Ihnen später beim Spielen der Kampagne und der Einzelszenarien ungemein helfen.

Daher beginnen wir auch in diesem Buch mit der detaillierten Beschreibung eines typischen Endlosspiels. Sie werden alle Facetten von Anno 1503 von A bis Z kennen lernen. An zahlreichen Stellen dieses Kapitels erhalten Sie Querverweise auf nachfolgende Kapitel und Abschnitte in diesem Buch, die weiterführende Informationen zu dem betreffenden Thema enthalten.

Die folgende Schritt-für-Schritt-Beschreibung dient zum Nachspielen und zur Orientierung in jeder Phase des Spiels – ganz gleich, welchen Schwierigkeitsgrad Sie gewählt haben. Nutzen Sie dieses Kapitel auch als Tutorial, um alle wichtigen Züge des Spiels zu erlernen.

Hinweis

Trotz des Tutorial-Charakters dieses Kapitels werden bei Ihren eigenen Endlosspielen aufgrund der unterschiedlichen Karten, Zufallsereignisse und Schwierigkeitsgrade in einzelnen Bereichen Unterschiede auftauchen! Daher garantiert die nachfolgende Vorgehensweise keinen hundertprozentigen Erfolg. Sie gibt Ihnen jedoch eine genaue Richtlinie, nach der Sie vorgehen können.

Apropos Tutorial: Anno 1503 macht es Einsteigern leicht, sich mit den Grundzügen des Spiels vertraut zu machen. Spielen Sie die Tutorial-Missionen durch, schauen Sie in der Online-Hilfe nach, beachten Sie die Tooltipps und lesen Sie natürlich das Original-Handbuch. Zwar beginnen wir in diesem Buch ganz von vorne, müssen jedoch voraussetzen, dass Sie sich mit der Spielsteuerung und den Menüfunktionen bereits vertraut gemacht haben. Sollten Sie die Tutorial-Missionen bislang noch nicht gespielt haben, so tun Sie dies am besten jetzt!

Fertig? Dann kann es jetzt weitergehen.

Spieleinstellungen und Schwierigkeitsgrad

Bevor das Endlosspiels startet, nehmen Sie diverse Einstellungen vor bzw. wählen Sie unter mehreren Endlos-Szenarien aus. Mit den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und Szenarien finden sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Spieler die angemessene Herausforderung. Unterschiedliche Bedingungen wie zum Beispiel die beim Start vorhandene Anzahl an Ressourcen, die Gewinnspanne bei Warenverkäufen, die Art und Anzahl der Computergegner, das Verhalten der Piraten usw. fordern jeden Spielertyp.






Zunächst einmal stehen Ihnen **vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade** zur Auswahl, die in Form von Sternchen symbolisiert werden. Je mehr Sternchen ein bestimmtes Endlos-Szenario aufweist, desto schwieriger ist es. Je nach Schwierigkeitsgrad werden Sie dabei vor allem Unterschiede bei der Aggressivität der Piraten und Computergegner, beim Startkapital, bei der Ergiebigkeit und Häufigkeit der Rohstoffe sowie bei den zu erzielenden Verkaufspreisen Ihrer Waren und Güter feststellen. Weitergehende Erläuterungen zu diesen Unterschieden finden Sie weiter unten.



Außerdem können Sie für Ihr Endlosspiel aus insgesamt **acht unterschiedlichen Endlosszenarien** wählen. Diese Szenarien werden mit den Titeln **Baron, Freiherr, Graf, Herzog, Fürst, König, Kaiser** und **Imperator** benannt, wobei jeder dieser ‚Titel' bzw. jedes Szenario fest mit einem Schwierigkeitsgrad (1 bis 4 Sternchen) verbunden ist. Die aufgeführte Reihenfolge, Baron bis Imperator, gibt auch den aufsteigenden Schwierigkeitsgrad wieder: Baron ist als ‚Sehr leicht', Imperator als ‚Sehr schwer' einzustufen. Je nach Szenario gibt es Unterschiede, die vor allem die Zahl und die Art der Computergegner, die Größe

der Inselwelt, die Anzahl und Größe der einzelnen Inseln betreffen. Auch hierzu finden Sie nähere Informationen weiter unten.

Welche Vorgaben werden durch die Auswahl der Schwierigkeitsstufe und des Szenarios genau bestimmt? Zwar können Sie zu jedem Szenario unter dem Menüpunkt ‚Auftrag' im Spiel die Unterschiede ablesen, jedoch sind die dortigen Angaben mehr allgemein gehalten. Deshalb erhalten Sie nachfolgend einige weiterführende Informationen zu den Unterschieden bei den verschiedenen Schwierigkeitsstufen und Szenarien.

1 Startkapital

Ein wesentlicher Unterschied ist zunächst einmal die Höhe des Startkapitals, mit dem Sie in einem Endlosspiel auf die Reise geschickt werden. Je höher das Startkapital, desto weniger Sorgen müssen Sie sich zu Beginn um eine positive Gesamtbilanz machen. Sie können also in leichteren Spielen, in denen Sie mehr Startkapital besitzen, eine gewisse Zeit Verluste einfahren, ohne dass der Bankrott droht. Die Höhe des Startkapitals in den verschiedenen Szenarien bzw. Schwierigkeitsstufen im Einzelnen:

Szenario	Startkapital in Gold
Baron	50.000
Freiherr	45.000
Graf	30.000
Herzog	30.000
Fürst	30.000
König	25.000
Kaiser	20.000
Imperator	20.000

Startkapital in Abhängigkeit der Schwierigkeitsstufe bzw. des Szenarios.

2 Unterschiedliche Computergegner

Je nach Schwierigkeitsstufe bzw. Szenario haben Sie es außerdem mit unterschiedlich starken und intelligenten Computergegnern zu tun. Diese sind in insgesamt 12 Charakterklassen unterteilt, die sich in ihren Verhaltensweisen zum Teil deutlich voneinander unterscheiden. Während Sie es in den niedrigen Schwierigkeitsgraden vorwiegend mit friedfertigen und weniger aggressiven Charakteren zu tun haben, begegnen Ihnen in den höheren Schwierigkeitsstufen kriegslustige, expansionsfreudige und wirtschaftsstarke Computergegner. Sie werden Ihnen das Leben im Laufe Ihres Endlosspiels schwer machen.

Die Zuteilung bestimmter Computergegner in einem Szenario erfolgt zunächst automatisch. Sie haben allerdings nach der Auswahl eines Szenarios jederzeit die Möglichkeit, die Charakterklasse der teilnehmenden Computerspieler zu ändern oder einzelne (oder auch alle) Computergegner zu



deaktivieren. Dazu benutzen Sie im Einstellungsbildschirm, der nach der Auswahl eines Szenarios erscheint, die Schaltfläche ‚Einstellungen' (siehe dazu weiter unten).

Eine genaue Analyse aller Computergegner und wie diese sich in ihrem Verhalten voneinander unterschieden, lesen Sie bitte im zweiten Kapitel unter ‚Computergegner' nach.

3 Inselwelt, Anzahl der Inseln, Inselgröße

Jede Inselwelt der acht Endlosszenarien hat ein fest vorgegebenes Muster, das die Gesamtgröße der Inselwelt, die Anzahl der generierten Inseln (aufgeteilt nach Klimazonen) sowie deren jeweilige Größe festlegt. Trotz dieser festen Muster gleicht kein Endlosspiel dem anderen, denn jede einzelne Insel wird per Zufallsgenerator aus einem riesigen ‚Inselpool' gewählt. Dies sorgt dafür, dass kein Endlosspiel dem anderen gleicht.

Wie diese Muster bei jedem der acht Szenarien aussehen, sowie nähere Angaben zu den unterschiedlichen Inselgrößen, finden Sie im zweiten Kapitel unter ‚Klimazonen und Inselwelten'.

4 Häufigkeit von Rohstoffen / Kulturen / Schätzen

Ein weiteres wichtiges Unterscheidungskriterium der einzelnen Schwierigkeitssufen betrifft die Häufigkeit, Ergiebigkeit und Fruchtbarkeit von Rohstoffen und die Anzahl der vorkommenden Kulturen und Schätze. Dabei nimmt die Häufigkeit dieser spielentscheidenden Vorgaben mit zunehmendem Szenario-Schwierigkeitsgrad kontinuierlich ab. Eine Ausnahme macht dabei der Sprung vom Baron- zum Freiherr-Szenario. Beispiel: In einer Inselwelt des Baron-Szenarios können Sie 26 Erzvorkommen entdecken, während sich auf den Inseln unter den Vorgaben eines ‚Imperator'-Szenarios nur maximal 16 Erzvorkommen finden lassen.

Eine Übersicht der Häufigkeit von Rohstoffen, Kulturen und Schätzen in Abhängigkeit vom gewählten Szenario finden Sie im zweiten Kapitel im Abschnitt ‚Inselwelten im Endlosspiel'.

5 Preisbonus für Bedarfswaren

In den beiden niedrigen Schwierigkeitsgraden, symbolisiert mit * und ** bzw. in den Szenarien Baron, Freiherr und Graf, genießen Sie beim Verkauf von Bedarfswaren an den Marktständen einen Preisbonus, der Ihnen im Vergleich zu den höheren Schwierigkeitsgraden mehr Gold in die Kassen spült. Außerdem besitzen Sie die Möglichkeit, mit der Kultur der Venezianer zu handeln. In den höheren Stufen erscheint dieses Volk nicht.

Weitere Informationen zum Thema Preisboni und Venezianer erfahren Sie im Kapitel ‚Handel'.

6 Piraten-Aggressivität

Je nach Schwierigkeitsgrad legen auch die Piraten eine unterschiedliche Aggressivität an den Tag. Während Piraten in

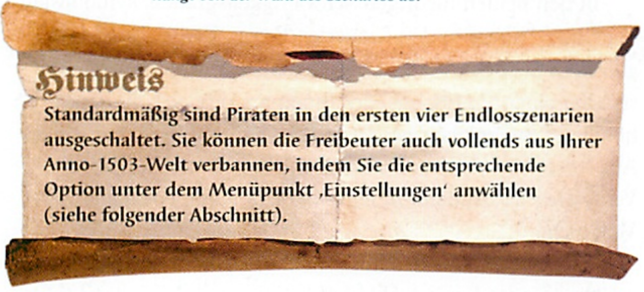
Anno 1602 in Abhängigkeit der Schwierigkeitsstufe entweder vorhanden oder nicht vorhanden waren, können Sie sie in Anno 1503 per Einstellung ein- bzw. ausschalten. Die Schwierigkeitsstufe bestimmt dabei, wie aggressiv die Freibeuter Ihre Städte und Handelsschiffe attackieren. Auf welche Piraten-Aggressivität Sie sich je nach Wahl des Szenarios einstellen müssen, zeigt Ihnen die folgende Übersicht:

Szenario	Piraten-Aggressivität
Baron	sehr leicht (2)
Freiherr	sehr leicht (2)
Graf	leicht (3)
Herzog	mittel (4)
Fürst	mittel (4)
König	schwer (5)
Kaiser	sehr schwer (6)
Imperator	schwer (5)

Die Aggressivität der Piraten auf einer Skala von 0 - 7 in Abhängigkeit des Szenarios.



Ob Sie es mit so aggressiven Freibeutern zu tun haben, hängt von der Wahl des Szenarios ab.



Die optionalen Einstellungen

Nachdem Sie eines der acht Endlosszenarien ausgewählt haben, gelangen Sie zum Startbildschirm. Sie können nun eine Farbe (Flagge) wählen und das Spiel beginnen. In diesem Fall gelten die Standard-Bedingungen für Ihr Abenteuer:

- Alle standardmäßig zugeordneten Computergegnern sind aktiv.
- Alle Computergegner verhalten sich nach Standard.
- Das Spiel findet je nach Szenario mit aktivierten/deaktivierten Piraten in der entsprechenden Agressionsstufe statt.
- Sie werden im Verlauf des Spiels die eine oder andere Naturkatastrophe erleben, die Sie in Ihrer Entwicklung mehr oder weniger weit zurückwirft. Ein Feuer in Ihrer Stadt zählt nicht als Naturkatastrophe.



Wenn Sie diese Standard-Bedingungen ändern möchten, klicken Sie vor der Wahl der Flagge auf die Schaltfläche ‚Einstellungen'. Dort stehen Ihnen dann folgende Optionen offen:

Computer Gegner aktiv/passiv: Rechts der Einstellungs-Schaltflächen finden Sie die Liste der teilnehmenden Computergegner, die je nach Szenario drei oder vier Charaktere umfasst.



Sie können jeden einzelnen anklicken, um ihn dann mittels der Schaltfläche ‚Computer aktiv' zu deaktivieren. Die Schaltfläche wechselt dann auf ‚Computer passiv'. Dies können Sie für alle drei bzw. vier Computergegner durchführen, um ein Endlosszenario völlig alleine zu spielen – allerdings müssen Sie dazu jeden einzelnen Computergegner gesondert anklicken und deaktivieren.



Charakterklasse der Computergegner bestimmen: Darüber hinaus können Sie für jeden teilnehmenden Computergegner die Charakterklasse frei bestimmen. Klicken Sie auch dazu in der Teilnehmerliste rechts einen der Computergegner an, und wählen Sie mittels der gelben Pfeile aus der Liste der Charakterklassen die gewünschte Klasse. Auf diese Weise können Sie beispielsweise ein ‚Imperator'-Spiel kreieren, an dem nur Computergegner der Klasse ‚Händler' teilnehmen. Somit hätten Sie keine kriegerischen Auseinandersetzungen zu befürchten. Umgekehrt können Sie auch ein sehr militärisch-orientiertes Spiel mit drei oder vier ‚kriegerischen' oder ‚rücksichtslosen' Computergegnern schaffen.

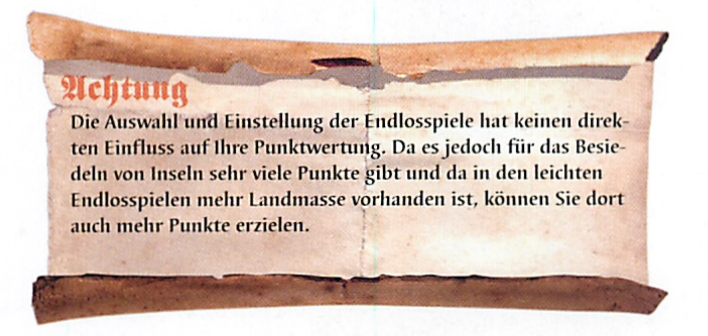


Piraten ein/aus: Die nächste Option betrifft die Präsenz von Piraten in

Ihrem Endlosspiel. Standardmäßig nehmen Piraten nur in den letzten vier Endlosspielen teil. Wenn Sie allerdings die Schaltfläche ‚Piraten ein' anklicken, so dass diese zu ‚Piraten aus' wechselt, müssen Sie auch hier nicht mehr befürchten, dass die Freibeuterschiffe den Weg Ihrer Handelsschiffe kreuzen und diese auf den Meeresgrund schicken.



Katastrophen ein/aus: Wie bei den Piraten können Sie auch Naturkatastrophen wie Dürre etc. ein- und ausschalten. In den ersten vier Endlosszenarien sind die Naturkatastrophen in der Voreinstellung deaktiviert.



Achtung

Die Auswahl und Einstellung der Endlosspiele hat keinen direkten Einfluss auf Ihre Punktwertung. Da es jedoch für das Besiedeln von Inseln sehr viele Punkte gibt und da in den leichten Endlosspielen mehr Landmasse vorhanden ist, können Sie dort auch mehr Punkte erzielen.

Spielstart

Obwohl dieses Tutorial auch bei hohem Schwierigkeitsgard funktioniert, empfehlen wir Anno-Einsteigern, zum Nachspielen der folgenden Abschnitte eine leichte Schwierigkeitsstufe bzw. Szenarien (Baron oder Freiherr) zu wählen. Die dabei generierten Computergegner lassen Sie aktiv, ebenso die Piraten und die Naturkatastrophen. Verändern Sie diese Grundeinstellungen nicht.



Beginnen Sie nun das Spiel, indem Sie auf eine der acht Flaggen klicken.



Los geht's: Sie befinden sich auf einem kleinen Handelsschiff inmitten eines großen Ozeans. Sie sind mit etwas Proviant (Nahrung), Baumaterial (Holz und Werkzeuge) und einem Scout an Bord ausgestattet – Ihre Startressourcen für die Eroberung dieser Inselwelt.

Die Mengen der ersten Waren an Bord sind in allen Schwierigkeitsgraden bzw. Szenarien eines Endlosspiels gleich:

- 50 t Holz
- 10 t Nahrung
- 80 t Werkzeuge

Ausnahme: Im leichtesten Szenario sind es 100 t Werkzeuge.

Die Wahl der ersten Insel

Umgeben von zahlreichen Inseln ist die Qual der Wahl schwer, denn es gilt, die Heimatinsel, auf der Sie viele Stunden, Tage oder gar Wochen verbringen werden, zu bestimmen. Vor allem die in der Anfangsphase vorhandenen Ressourcen der Insel und ihre Größe ist entscheidet und bestimmt den Verlauf des gesamten Spiels. Daher sollten Sie nicht auf der erstbesten Insel siedeln, sondern sie **gezielt und möglichst optimiert aussuchen.**

Die Suche nach dieser ersten Insel muss zudem sehr zügig erfolgen, da außer Ihnen noch weitere Spieler bzw. Schiffe mit Siedlern in der Neuen Welt angekommen sind (sofern Sie nicht alle Computergegner über ‚Einstellungen' deaktiviert haben). Sie sind ebenfalls auf der Suche nach den lukrativsten Inseln, um dort eine Stadt aufzubauen. Ihre Computergegner bzw. deren Künstliche Intelligenz (KI) ist in dieser Hinsicht leicht im Vorteil, da die KI die ‚besten' Inseln sofort erkennt und prompt darauf zusteuert. Sie allerdings müssen sich erst einen Überblick verschaffen, der etwas Zeit benötigt. Daher können Sie bereits in dieser frühen Spielphase der KI gegenüber sehr leicht ins Hintertreffen geraten.

Beherzigen Sie deshalb folgende Vorgehensweise gleich nach Beginn eines Spiels:

Tipp

Sobald das Spiel gestartet ist, speichern Sie es sofort ab. Danach suchen Sie auf der Karte – unter Beachtung der weiter unten genannten Kriterien – eine Insel aus, auf der Sie siedeln wollen. Wenn Sie ‚Ihre' Insel gefunden haben, laden Sie den zuvor gespeicherten Spielstand und steuern Sie anschließend ‚Ihre' Insel ohne Umwege an. Wenn keines der Computerschiffe näher an dieser Insel platziert ist als Sie, werden Sie Ihre ‚Trauminsel' auf jeden Fall besetzen können.

Wollen Sie es ohne Speichern-Laden-Trick versuchen, sollten Sie ihr Schiff schon einmal auf gut Glück in Richtung einer der größeren Inseln in Bewegung setzen, noch bevor Sie sich umsehen. Schalten Sie bei Bedarf die Spielgeschwindigkeit auf das Minimum, um mehr Zeit für das Begutachten der einzelnen Inseln zu haben.

Auf der Suche nach dem optimalen Eiland werden Sie feststellen, dass die Inseln auf der gesamten Karte noch unerforscht sind. Sie können jedoch **optisch** schon jede Menge Informationen sammeln, um eine Art Vorauswahl zu treffen. Begutachten Sie die äußere Form der Insel, den Tierbestand und den Baumbewuchs. Außerdem erkennen Sie bereits anhand der Optik,

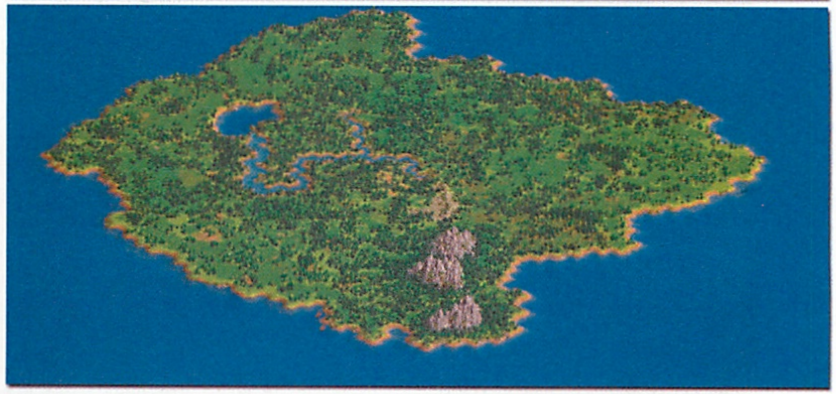
zu welcher Klimazone die Insel gehört (detaillierte Informationen zu Topographien, Tierbeständen und dem Baumbewuchs von Inseln auf allen sechs Klimazonen finden Sie im Kapitel ‚Klimazonen'). Mit der Klimazone wissen Sie auch, welche Pflanzen-Rohstoffe auf der betreffenden Insel gedeihen. Allerdings bleiben die Fruchtbarkeiten, die für den Wachstum der Pflanzen-Rohstoffe verantwortlich sind, verborgen. Um dies herauszufinden, müssen Sie jede Insel separat mit dem Schiff ansteuern! Natürlich fehlen Ihnen auch jegliche Informationen über eventuell vorhandene Bodenschätze oder fremde beheimatete Kulturen. Der ‚Nebel des Krieges' verdeckt Ihnen die Sicht.

Während Ihr Schiff auf den vermeintlichen Favoriten zusegelt, nehmen Sie die Inseln etwas genauer unter die Lupe. In der Vogelperspektive (F2-Taste) haben Sie die beste Übersicht. Benutzen Sie die Minimap oben rechts, um schnell von einer großen Insel zur nächsten zu springen. Beachten Sie dabei folgende **erste optische ‚Insel-Auswahlkriterien':**

- Die Größe und Form einer Insel wirken sich auf die Struktur einer Stadt aus. Kleine oder zerklüftete Inseln mit zahlreichen Hügeln und Bergen eignen sich kaum als erste Insel, da sie meist zu wenig Platz für große Gebäude bieten. Optimal ist eine Insel mit einem **großen, zusammenhängenden** Baugrund.
- Konzentrieren Sie sich auf die Suche nach einer fruchtbaren Insel der Klimazonen **Nord** oder **Dschungel** (siehe dazu das Kapitel ‚Klimazonen'). Beiden Zonen eignen sich zur effizienten Alkohol-Produktion, die durch den Anbau von Hopfen und Zuckerrohr ermöglicht wird (siehe Kapitel ‚Klimazonen'). Denn neben Nahrung ist der Alkohol das wichtigste Bedarfsgut in ANNO 1503, das Sie zudem sehr früh für den Sprung in die nächste Bevölkerungsstufe benötigen. Mit ein wenig Erfahrung können Sie also die Klimazone einer Insel bereits anhand ihrer Position und Optik erkennen. Sollten Sie dennoch Schwierigkeiten haben, helfen Ihnen unsere Abbildungen der vorgegebenen Platzierungsmuster, die Sie auf Seite 68 dieses Buches finden, weiter. Finden Sie die Karte Ihres Szenarios und lesen Sie die Klimazonen Ihrer Inseln einfach ab.
- In jedem Endlosspiel ist es entscheidend, dass Sie relativ früh Ziegel produzieren können. Ziehen Sie daher nur Inseln in die engere Auswahl, die ein Gebirge aufweisen können. Nur dort können Sie einen Steinbruch errichten, der für die Ziegelproduktion benötigt wird. Außerdem haben Sie bei einem Gebirge auch die Chance, auf Bodenschätze wie zum Beispiel Erz, Salz, Marmor, Gold oder Edelsteine zu stoßen.







Drei Beispiele für Inseln, die unsere ersten optischen Auswahlkriterien erfüllen: groß, kompakt, ein vorhandenes Gebirge und vom Klimazonen-Typ ‚Nord' oder ‚Dschungel'.

- Zu guter Letzt sollte die erste Heimatinsel **möglichst zentral** in der Inselwelt platziert sein, denn hier errichten Sie Ihre Hauptstadt und legen somit Ihren Haupthandels- und Umschlageplatz fest. Eine Stadt in zentraler Kartenlage besitzt kürzere Transportwege zu den meisten umliegenden Inseln und lässt sich leichter spielen.

Nach der optischen Begutachtung haben Sie ein oder mehrere Inseln in die engere Auswahl gezogen. Sie wissen allerdings noch nichts über die nächsten beiden entscheidende Kriterien, nämlich mit welcher **Fruchtbarkeit** (oder Ergiebigkeit – 50% oder 100%), die Pflanzenrohstoffe dort wachsen und welche

Bodenschätze sich in den Gebirgszügen befinden. Diese Kriterien lassen sich nicht durch reine optische Betrachtung der Inseln ermitteln, sondern nur durch das **Erkunden der Inseln.**

Das **Erkunden der Fruchtbarkeiten** der Pflanzenrohstoffe vollziehen Sie mit Ihrem Schiff. Selektieren Sie es dazu und steuern Sie Ihre Wunschinsel(n) an. Sobald das Schiff in die Nähe einer Insel gelangt, wird die Fruchtbarkeit in der Statusleiste in Form von kleinen Icons angezeigt. Ein großer grüner

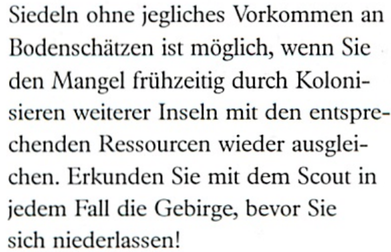


Balken bedeutet 100%ige Fruchtbarkeit auf dieser Insel, ein halber dagegen nur 50%. Achten Sie bei Ihrer ersten Insel möglichst auf 100% Fruchtbarkeit für Hopfen (Klimazone Nord) oder Zuckerrohr (Klimazone Dschungel), um schon bald eine effiziente Alkoholproduktion aufbauen zu können. In Spielen der unteren Schwierigkeitsstufen sind 100%ige Fruchtbarkeiten die Regel. In höheren Stufen müssen Sie sich oftmals damit zufrieden geben, dass pro Insel die meisten Pflanzen nur zu 50% wachsen.

Erkunden Sie auch die **Bodenschätze-Rohstoffe** Ihrer Insel. Es ist zwar nicht notwendig, aber hilfreich, wenn Ihre







erste Insel über Erz-Vorkommen verfügt. Hierzu reicht aber weder die optische Begutachtung der Insel noch das Heranfahren Ihres Schiffes. Ihr **Scout** kommt zum Einsatz: Fahren Sie hierzu ans Ufer und klicken Sie auf das Scout-Icon im Schiffs-Menü. Bewegen Sie nun den Scout in die Nähe der Gebirge, um das Bodenschatz-Vorkommen, falls vorhanden, zu erkunden. Selbstverständlich haben Sie zu Beginn eines Spiels nicht die Zeit, all Ihre Wunschinseln mit dem Schiff anzusteuern, den Scout auszuladen und zum Gebirge zu traben. Benutzen Sie bei Bedarf den Speicher-Laden-Trick wie oben beschrieben. Sie können jedoch auch die Herausforderung annehmen, und versuchen, mit einem beliebigen Vorkommen zurechtzukommen. Ein Siedeln ohne jegliches Vorkommen an Bodenschätzen ist möglich, wenn Sie den Mangel frühzeitig durch Kolonisieren weiterer Inseln mit den entsprechenden Ressourcen wieder ausgleichen. Erkunden Sie mit dem Scout in jedem Fall die Gebirge, bevor Sie sich niederlassen!



Bevor Sie sich auf einer Insel niederlassen, sollten Sie mit Ihrem Scout auskundschaften, ob sich ein Erzvorkommen auf der Insel befindet.

Die Platzierung des ersten Kontors

Haben Sie Ihre Trauminsel gefunden, nehmen Sie sie in Besitz, indem Sie ein Kontor (oder ein Markthaupthaus)



errichten. Für den Bau eines Kontors muss Ihr Schiff direkt am Ufer der Insel liegen. Klicken Sie dann im Schiffsmenü auf die Schaltfläche ‚Kontor errichten'. Platzieren Sie anschließend an beliebiger Stelle am Ufer Ihr erstes Kontor.

Die Lage dieses ersten Kontors ist in ANNO 1503 nicht mehr ganz so wichtig wie noch in ANNO 1602, da Sie im Laufe des Spiels auf einer Insel mehrere Kontore bauen und abreißen können, ohne gleich die gesamte Insel aufgeben zu müssen. Dennoch sollten Sie darauf achten, dass das Kontor möglichst viel Bauland in seinem Einflussbereich hat und in unmittelbarer Nähe zum geplanten Stadtgebiet liegt. Eine Bucht ist als Position für das Kontor daher von Vorteil, da Sie dadurch einen größeren Einflussbereich auf der Insel-Landmasse erreichen. Achten Sie aber darauf, dass die Bucht nicht zu klein ist, damit zusätzliche Schiffe das Kontor ungehindert erreichen können. Gebirge, die eventuell Ressourcen beherbergen oder als Steinbrüche dienen können, sollten natürlich auch in der näheren bis mittleren Umgebung des ersten Kontors liegen.



Mit der Platzierung des Kontors in einer Bucht können Sie eine größere Insel-Landmasse in dessen Einzugsbereich bringen.

Wenn Sie sich in einem Wettrennen mit einem Konkurrenten befinden, der es auf ‚Ihre' Insel abgesehen hat, ist es oftmals besser, das Kontor so schnell wie möglich zu setzen, um so die Insel zu reservieren. Bei sehr großen Inseln kommt es auch vor, dass sich dort mehrere Spieler niederlassen. Je nach Charakter Ihres Nachbarn können daraus durchaus fruchtbare Handelsbeziehungen, aber auch langwierige Konflikte entstehen.

Sie können bei Anno 1503 den Bau einer Stadt auch völlig ohne Kontor, und zwar inmitten des Landesinneren durch den



Bau eines **Markthaupthauses** starten. Dies ist dank der neuen Einheit, des **Scouts**, möglich. Laden Sie ihn am Ufer der Insel Ihrer Wahl aus, und belassen Sie

ihn in der Nähe des Schiffes. Wählen Sie anschließend im Scout-Menü (Scout dazu aktivieren) das Register ‚Scout be- und entladen'. Dann transferieren Sie 10 t Holz und 10 t Werkzeuge zum Scout. Mit diesen Waren macht sich die Einheit auf den Weg ins Landesinnere. Suchen Sie nach einem geeigneten Platz für das Markthaupthaus und wählen Sie dann im Scout-Menü die Schaltfläche ‚Markthaupthaus errichten'. Das neue Gebäude stellt den Ursprung Ihrer Stadt dar.



Statt mit einem Kontor an der Inselküste können Sie eine Stadt auch mit einem Markthaupthaus im Landesinneren gründen.

Diese Vorgehensweise hat den Vorteil, dass Sie bereits mit dem ersten Markthaupthaus eine große Landfläche als Einflussbereich erschließen und zudem mit Ihrem Stadtzentrum gezielt die Nähe von Gebirgen und damit von Bodenschätzen und Steinbrüchen suchen können. Andererseits wird so der Handel mit freien Händlern, die nur per Schiff bei einem Ihrer Kontore handeln, vorerst unmöglich.

Waren vom Schiff ins Kontor transferieren



Ihr Schiff hat noch Waren an Bord, die Sie für die nachfolgende Aufbauphase benötigen werden. Deshalb müssen Sie die Waren zuerst vom Schiff ins Kontor bringen. Klicken Sie dazu das Schiff an, das vor dem Kontor ankern muss, und wählen Sie im Schiffsmenü die Menükategorie ‚Schiff be- und entladen'. In diesem Menü können Sie dann oben eine geladene Ware markieren und über den ‚Transfer-Pfeil' (‚Ware entladen') in das Kontor überführen. Vollziehen Sie diesen Warentransfer für alle drei geladenen Warengruppen, also Nahrung, Holz und Werkzeuge. Bei den Werkzeugen werden Sie allerdings nur 50 t löschen können, da das Kontor momentan pro Ware nur für 50 t Lagerplatz anbietet. Vom restlichen Werkzeug werden 5 t für den Bau des Kontors selbst verwendet, 25 t können Sie dann zu einem späteren Zeitpunkt abladen.

Die Erkundung der übrigen Inseln

Sobald Ihr Schiff die geladenen Waren ins Kontor transferiert hat und Ihr Scout die erste Heimatinsel komplett erforscht hat, nutzen Sie diese beiden Mittel, um sich ein wenig in der übrigen Inselwelt umzusehen. Rufen Sie also den Scout wieder auf Ihr Schiff zurück und steuern Sie nacheinander die übrigen Inseln an. Vor Ort erfahren Sie zunächst einmal etwas über die jeweilige Fruchtbarkeit. Setzen Sie aber auch auf jeder Insel Ihren Scout aus und durchsuchen Sie die Gegend so nach Bodenschätzen in den Gebirgen, nach gegnerischen Niederlassungen und nach fremden Kulturen. Wenn es dann später an die Erweiterung Ihres Inselreiches durch die Gründung von weiteren Städten auf anderen Inseln geht (siehe weiter unten), sollten Sie so bereits einen kompletten Überblick über die Beschaffenheit der Inseln haben, so dass Sie schnell die jeweils strategisch besten Gegenden für Ihr Reich finden.

Der Einkauf von Werkzeugen

Wie bereits in Anno 1602 sind auch in Anno 1503 die Werkzeuge ein zentrales Baumaterial, das stets knapp ist. Die Errichtung fast aller Gebäude erfordert davon mindestens eine Einheit, so dass Ihr Startvorrat von 80 t Werkzeugen im Normalfall schnell aufgebraucht sein wird. Sie sollten deshalb gleich zu Beginn des Spiels den Nachschub organisieren, indem Sie im Kontor einen Kaufauftrag für Werkzeuge geben. Die fliegenden Händler des Spieles werden daraufhin Ihr Kontor ansteuern und versuchen, Ihren Werkzeugbedarf zu decken.



Der **Einkauf von Werkzeugen** geschieht, indem Sie auf das Kontor klicken und rechts im Kontormenü die Kategorie ‚Waren einkaufen' wählen. Klicken Sie dann auf einen der unteren freien Lagerplätze und stellen Sie die Werkzeuge als Einkaufsware ein. Wie in Anno 1602 haben Sie auch in Anno 1503 beim Einkauf über das Kontor die Möglichkeit, die maximale Lagermenge und den Höchstpreis pro Einheit der Einkaufsware festzulegen. Bei Werkzeugen sollten Sie diese Einstellungen ein wenig von Ihrem Startkapital abhängig machen, d.h. bei einem großen Startkapital können Sie sich höhere Einkaufspreise und Lagermengen erlauben, bei einem etwas knapperen Startkapital dagegen halten Sie die Einstellungen entsprechend niedriger. Einen mittleren Preis von ca. 50 Einheiten Gold sowie eine maximale Lagermenge von 50 Einheiten sollten Sie allerdings mindestens einstellen. Achten Sie dann ein wenig auf den

laufenden Einkauf von Werkzeugen und justieren Sie diese Vorgaben nach, falls zu wenig bzw. zu viele Werkzeuge Eingang in Ihr Lager finden.

Eine zweite Möglichkeit der Werkzeugbeschaffung steht Ihnen in Endlos-Spielen der unteren Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, und zwar mit dem Handelsposten der Venezianer (siehe auch das Kapitel ‚Handel'). Begeben Sie sich in solchen Spielen mit Ihrem Schiff einfach auf die Suche nach der Insel, auf der sich die Venezianer niedergelassen haben, und kaufen Sie dort ggf. Werkzeuge nach. Die verfügbare Menge ist zumeist ausreichend und der Preis pro Einheit bewegt sich im mittleren Bereich.



Egal ob per Einkaufsauftrag im eigenen Kontor oder (in den unteren Schwierigkeitsgraden) direkt bei den Venezianern: Um den Nachschub an Werkzeugen müssen Sie sich in jedem Spiel direkt kümmern!

Die Pionierphase

Sie haben also Ihr erstes Kontor (oder Markthaupthaus) errichtet und damit Ihre erste Stadt gegründet sowie außerdem die ersten Baumaterialien in das Kontor transferiert. Ab jetzt müssen Sie diese Stadt mit Leben füllen, d.h. es geht jetzt an den Aufbau Ihrer Stadt, den Sie in den folgenden Abschnitten Schritt für Schritt detailliert erläutert bekommen.

Hinweis

Achten Sie im Folgenden darauf, dass Sie auf Ihrer Hauptinsel nicht zu viele Kontore und Marktgebäude (Lagergebäude) errichten. Sobald Ihre Einwohner nämlich die Stufe ‚Siedler' bzw. ‚Bürger' erreichen, werden dir dortigen Gebäude automatisch hochgestuft und fordern dadurch höhere Bau- und Unterhaltskosten. Dieses Feature ist in Anno 1503 leider nicht allzu offensichtlich implementiert worden. In der Online-Hilfe finden Sie allerdings einen Hinweis, dem Sie entnehmen können, dass Sie ein Lagergebäude auf der Stufe ‚Bürger' 20 Goldstücke mehr pro Minute kostet.
Die Lagergebäude auf den unbewohnten Inseln (Produktionsinseln) sind davon aber nicht betroffen. Es ist bietet sich daher an, im Verlauf des Spiels die Mehrheit der Waren dort zu produzieren.

Tipp

Nehmen Sie sich in der folgenden Aufbauphase bei der Gestaltung Ihrer ersten Siedlungsstruktur etwas Zeit, indem Sie die Spielgeschwindigkeit auf die niedrigste Geschwindigkeitsstufe reduzieren (F8-Taste). Außerdem ist es empfehlenswert, das Spiel jetzt zu speichern, damit Sie aus Ihrer aktuellen Startposition heraus verschiedene Aufbaustrategien ausprobieren können. Sollte dabei mal etwas nicht so gelingen, wie Sie sich das vorgestellt haben, können Sie jederzeit auf den gespeicherten Spielstand zurückgreifen und den Siedlungsaufbau mit bereits vertrauten Konstellationen noch einmal neu versuchen.

Genauso wie bei Anno 1602 können Sie auch bei Anno 1503 sämtliche Gebäude nur innerhalb des **Einflussbereiches** Ihrer Kontore und Markthaupthäuser errichten. Selektieren Sie dazu zu Beginn einmal Ihr Kontor (oder Ihr Markthaupthaus), um Ihren momentanen Einflussbereich zu sehen, der sich nach dem Anklicken als hell hervorgehobene Fläche darstellt.
Nur innerhalb des so markierten Bereichs können Sie neue Gebäude errichten. Durch den Bau von weiteren Kontoren und Marktplätzen kann dieser Einflussbereich in der Folgezeit natürlich erweitert werden. Zudem erhöht sich dadurch Ihre Gesamt-Lagerkapazität.



Zu Beginn müssen Sie mit einem relativ kleinen Einflussbereich, den Ihr erstes Kontor erschließt, zurechtkommen.



Wenn Sie nun zum ersten Mal in das Baumenü wechseln (siehe nebenstehende Abbildung), werden Sie feststellen, dass Ihnen zu Beginn nur wenige Gebäudetypen zur Auswahl stehen. Erst wenn die Bevölkerung der Siedlung größer wird und neue Bedürfnisse entstehen, kommen neue Gebäude-Optionen hinzu, die Sie dann realisieren können (oder nicht).

Holzproduktion

Zum Aufbau einer Siedlung benötigen sie enorme Mengen an Bauholz, denn in der ersten Aufbauphase ist Holz das zentrale Baumaterial. Daher müssen Sie sich zunächst um eine ausreichende Holzgewinnung kümmern, damit Ihr Nachschub stets gesichert ist. Wie schnell Sie Ihre Stadt errichten können, hängt direkt vom Umfang der Holzproduktion ab! Je nach geplanter Stadtgröße empfiehlt sich zu Beginn der Bau von zwei bis vier Forsthäusern. Nur wenn kein Zeitdruck herrscht oder wenn mangels Nachschub mit den Werkzeugen gespart werden muss, genügt ein einzelnes Forsthaus. Zwei Forsthäuser sind immer eine gute Wahl; vier Forsthäuser sind dann zu empfehlen, wenn Sie den Bau von sehr großen Anlagen anstreben. In diesem Beispiel werden nachfolgend vier Forsthäuser platziert.

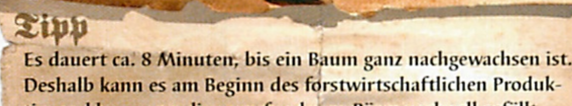


Wechseln Sie also im Baumenü in die Kategorie ‚Farmen und Plantagen' und wählen Sie dort die Option ‚Forsthaus'. Platzieren Sie dann nacheinander **in die Nähe des ersten Kontors** (bzw. des Markthaupthauses) vier Forsthäuser, und zwar ohne dass sich deren Einfluss- bzw. Produktionsbereiche überschneiden. Achten Sie auch darauf, dass Sie diese Betriebe (wie übrigens auch alle nachfolgenden) so in der Landschaft stehen, dass der vorhandene fruchtbare Boden gut ausgenutzt wird.



Verbinden Sie anschließend alle Forsthäuser durch einen **Feldweg** (Baumenü-Kategorie ‚Plätze, Straßen') mit dem Kontor (bzw. Markthaupthaus). Achten Sie darauf, dass der Feldweg an einem Gebäude-Eingang endet und benutzbar ist.

Klicken Sie danach noch einmal jedes einzelne Forsthaus an und schauen Sie sich seinen Einfluss- bzw. Produktionsbereich an. Sie werden einige freie Felder entdecken, auf denen keine Bäume stehen bzw. wachsen. Diese brachliegenden Flächen sollten Sie neu aufforsten, indem Sie im Baumenü die Option ‚Wald' wählen und kleine Bäume auf den freien Feldern setzen, so dass schließlich der gesamte Einfluss- und Produktionsbereich eines Forsthauses bewaldet ist.



Tipp

Es dauert ca. 8 Minuten, bis ein Baum ganz nachgewachsen ist. Deshalb kann es am Beginn des forstwirtschaftlichen Produktionszyklus, wenn die vorgefundenen Bäume schnell gefällt worden sind und die Holzfäller auf das Nachwachsen der Setzlinge warten müssen, für einige Minuten zu Engpässen kommen. In dieser Zeit können Sie die Forsthäuser stilllegen, um die laufenden Kosten etwas zu reduzieren.



Mit 4 Forsthäusern nahe des ersten Kontors haben Sie erst einmal genügend Holz als Baumaterial.

Erweiterung des Einflussbereichs durch ein Markthaupthaus

Bereits jetzt in dieser frühen Phase sollten Sie Ihren Einflussbereich durch ein Markthaupthaus vergrößern. Denn erstens ist der verfügbare Bauplatz beim ersten Kontor mit vier Forsthäusern gut belegt, zum anderen können Sie so schon in die Planung der weiteren Stadtarchitektur einsteigen. Setzen Sie deshalb ein erstes Markthaupthaus mit Blick auf eine geplante Expansion. Entscheidendes Kriterium für den Standort ist, wo Sie möglichst viel fruchtbares Land bzw. gutes, d.h. flaches und zusammenhängendes Bauland dazugewinnen. Machen Sie sich auch schon einmal Gedanken darüber, in welchem Bereich der Insel Sie die Wohnsiedlung und wo Sie Ihr Versorgungszentrum mit Farmen und Plantagen ansiedeln wollen. Vorteilhaft ist es, wenn Sie außerdem schon jetzt mit der Expansion ein Gebirge in den neuen Einflussbereich eingliedern, in dem Sie später Erz fördern und einen Steinbruch errichten können.

Natürlich platzieren Sie das Markthaupthaus am äußersten Rand des aktuellen Einflussbereichs, damit Ihr neuer Einflussbereich so groß wie möglich wird. Die Bauoption für das Markthaupthaus finden Sie im Baumenü in der Kategorie ‚Öffentliche Gebäude'.



Mit einem Markthaupthaus erweitern Sie Ihren Einflussbereich auf neues Bauland, auf ein Gebirge usw.

Achten Sie in dieser Anfangsphase im übrigen ein wenig darauf, dass Sie außer Wohnhäusern nicht zu viele Betriebe und öffentliche Gebäude bauen, da die laufenden Kosten solcher Werke Sie schnell in den Bankrott treiben können – besonders in Spielen, bei denen Ihr Startkapital nicht so üppig ist. Ein oder zwei Markthaupthäuser (ein zweites errichten Sie etwas später; siehe unten) sind zu Beginn durchaus ausreichend.

Nahrung und Leder – die Grundversorgung

Natürlich brauchen Ihre Einwohner auch etwas zu essen. Sobald die ersten Wohnhäuser stehen und auch das Volk in Ihre Stadt einzieht, werden Sie Ihre Nahrungsvorräte dezimiert finden – zunächst moderat, aber mit steigender Bevölkerungszahl immer schneller. Kümmern Sie sich deshalb noch vor dem Bau der ersten Wohnhäuser darum, dass Sie eine Nahrungsmittelproduktion auf die Beine stellen, die auch den Nachschub gewährleisten kann.



Platzieren Sie zu diesem Zweck eine Jagdhütte am Rande Ihres Einflussbereiches. Jäger benötigen eine recht große, unbebaute Fläche, die gleichmäßig aus Wald und Wiesen bestehen sollte. Waldstücke erzeugen neue Wildtiere, Wiesen-Felder dienen den Tieren als Nahrung und locken aus diesem Grund auch Tiere aus weiter entfernten Regionen ins Revier. Vergessen Sie nicht, die Jagdhütte durch einen Feldweg mit dem nächsten Kontor oder Markthauptgebäude zu verbinden, damit das Fleisch von einem Marktkarren abgeholt werden kann.



Zu den ersten Waren, die in der Stadt gebraucht werden, gehört außerdem Leder. Glücklicherweise liefert ein Jäger – quasi nebenbei – auch Tierhäute, die Sie in einer Gerberei zu Leder verarbeiten können. Platzieren Sie deshalb in dieser Phase zusätzlich eine Gerberei, und zwar so, dass sowohl die Jagdhütte als auch ein Lagergebäude in ihrem Einzugsgebiet liegen. Der Gerber wird die Tierhäute zu Leder weiterverarbeiten und den Transport selbstständig erledigen.



Eine Jagdhütte und eine nahe gelegene Gerberei werden Ihre zukünftigen Pioniere ausreichend mit Nahrung und Leder versorgen.

Es ist in der Regel nicht notwendig, zu Beginn des Spiels mehr als eine Jagdhütte und eine Gerberei zu errichten. Mit dieser Ausstattung sind Sie, was die Versorgung mit Nahrung und Leder betrifft, auf der sicheren Seite.

Versorgung mit Stoffen

In der Pionierphase sind **Stoffe** das Bedarfsgut Nummer drei. Auch diese Produktionskette sollten Sie in Gang setzen, bevor Sie die ersten Pioniere ansiedeln. ‚Stoffe' werden in einer Webstube (später in einer Weberei) aus Schafwolle produziert, was bedeutet, daß Sie außer **Webstuben** auch **Schaffarmen** zur Wollgewinnung benötigen.

Schaffarmen sollten Sie zwangsläufig auf Wiesenflächen anlegen, d.h. auf einem möglichst baumlosen Areal – zur Not roden Sie vorhandene Bäume, damit Sie eine zusammenhängende freie Wiesenfläche erhalten. Eine Webstube ist in der Lage, die Wolle von zwei Schaffarmen zu Stoff zu verarbeiten. Deren Produktion ist auf der Zivilisationsstufe Pioniere für Siedlungen bis zu 40 Häusern vollkommen ausreichend. Errichten Sie also zuerst **1 Webstube** in der Nähe eines Markthauptgebäudes und anschließend **2 Schaffarmen** in der Nähe der errichteten Webstube. Falls es bei der Webstube keinen freien Wiesengrund gibt, so roden Sie einige Bäume auf der geplanten Baufläche (‚Abreißen'-Funktion im Baumenü). Auf einen Straßenanschluss können Sie bei den Schaffarmen verzichten, denn der Weber holt die Schurwolle höchstpersönlich ab und braucht dafür keine Straße (natürlich nur, wenn sich die Schaffarm im Einzugsbereich der Webstube befindet). Die Webstube allerdings muss über eine Straße mit einem Markthauptgebäude verbunden sein, damit die produzierten Stoffe in ein Lager geschafft werden können.



Mit zwei Schaffarmen und einer Webstube haben Sie auch den Bedarf Ihrer Pioniere nach Stoffen gedeckt.

Tipp

Lassen Sie in unmittelbarer Nähe der beiden Schaffarmen etwas Platz für eine dritte. Sie werden schon relativ bald die Webstube durch eine Weberei ersetzen können, die den Input von drei Schaffarmen verarbeiten kann.

Das Ansiedeln von Pionieren

So weit, so gut: Die Versorgung mit Nahrung, Stoffen und Leder wäre damit gesichert. Und das Bauholz zur Errichtung von Wohnhäusern sollte sich inzwischen in Ihren Lagern stapeln. Jetzt geht es also an die Ansiedlung der ersten Pioniere. Die grobe Vorgehensweise sieht dabei so aus, dass eine Pionier-Siedlung anfangs nur aus einigen Wohnhäusern und einem Markt mit Verkaufsständen für Nahrung/Salz sowie Leder/Stoffe besteht. Andere öffentliche Gebäude wie z.B. das Wirtshaus oder die Kapelle errichten Sie erst später.

Zunächst sollten Sie allerdings ein **zweites Markthaupthaus** errichten, um Ihren Einflussbereich weiter zu vergrößern. (Eventuell benötigen Sie, je nach Gelände, sogar zwei zusätzliche Markthaupthäuser.) Platzieren Sie das neue Markthaupthaus nach zwei Gesichtspunkten: Zum einen sollten Sie mit dem neuen Einzugsbereich möglichst viel Baufläche für Wohnhäuser und landwirtschaftliche Betriebe hinzugewinnen. Zum anderen wird das neue Markthaupthaus später das Zentrum Ihrer Siedlung bilden. Es sollte daher so gelegen sein, dass es von allen Einwohnern schnell erreicht werden kann. Da neben dem Markthaupthaus später noch weitere öffentliche Gebäude entstehen sollen, werden Sie um das neue Markthaupthaus herum (auf ein oder zwei Seiten) erst einmal etwas Bauland freilassen.



Mit einem zweiten Markthaupthaus erweitern Sie Ihren Einzugsbereich und bilden zudem das Zentrum für Ihre Siedlung.

Jetzt kann der Siedlungsbau beginnen. Errichten Sie in der Nähe des Markthaupthauses zuerst je einen Marktstand für **‚Nahrung/Salz'** und für **‚Leder/Stoffe'** (Baumenü-Kategorie ‚Öffentliche Gebäude'). Dann errichten Sie einige **Wohnhäuser.**

Tipp

Im Gegensatz zu Anno 1602 ist es in Anno 1503 nicht mehr zwingend notwendig, jedes Haus an das Straßensystem anzubinden. Marktkarren, Feuerwehr und Medikus können sich zur Not auch ohne Straße zwischen den schiefwinklig angeordneten Häusern bewegen, wobei die Marktkarren allerdings auf eine lückenlose Kette von Straße und Wohnhäusern angewiesen sind und sich auf den Grundstücken auch nur auf den schmalen Pfaden am Rande (falls vorhanden!) fortbewegen können.

Damit die Marktkarren leichter vorankommen und um ein Übergreifen von Feuer und Pest auf Nachbargebäude einzudämmen, werden die Wohnhäuser im Tutorial jeweils als Block von 2 x 2 Wohnhäusern angelegt (siehe Abbildung unten). Das ist auch übersichtlicher. Mit jedem Wohnhaus wächst Ihre Siedlung um 8 Pioniere. Für den Aufstieg in die nächste Zivilisationsstufe benötigen Sie mindestens 125 Pioniere, d.h. 16 Wohnhäuser (16 Wohnhäuser x 8 Pioniere = 128 Pioniere). In der Praxis werden Sie allerdings einige Häuser mehr bauen (zwischen 20 und 40; siehe dazu auch den nachfolgenden Abschnitt), denn mit der Einwohnerzahl steigen auch Ihre Einnahmen. **In diesem Beispiel werden 24 Wohn- bzw. Pionierhäuser platziert.**



Mit 24 Wohnhäusern haben Sie erst einmal eine ausreichend große Pionierzahl geschaffen.

Tipp

Wenn Sie Marktstände aufstellen, ist es durchaus sinnvoll, ein Feld Abstand zwischen den Ständen und dem Markthaupthaus zu halten. So ist jeder Bau ‚frei' platziert und die Straßen werden nicht so leicht blockiert, wenn sich (vor allem bei höheren Einwohnerzahlen) Warteschlangen auf dem Markt bilden. Auch die Marktkarren z.B. könnten ja nicht einfach durch die Bewohner ‚hindurchfahren', sondern müssten ausweichen, sodass unter Umständen große Umwege entstehen.

Hinweis

Sollten Sie in dieser Phase 40 oder mehr Wohnhäuser errichten, dann werden die bisher angelegten Produktionsbetriebe (siehe oben) nicht mehr genügen, um alle Einwohner ausreichend zu versorgen und zugleich einen kleinen Vorrat anzulegen. Sie müssen in diesem Fall einfach zusätzliche Betriebe der o.g. Sparten errichten.

Exkurs: Laufende Kosten und Einnahmen

Wie Sie an dieser Stelle wahrscheinlich schon bemerkt haben, schmilzt Ihr Goldvorrat seit Beginn des Spiels stetig dahin. Denn Ihr Schiff, der Scout (der als Militäreinheit gilt) und sämtliche Betriebe, die Sie bisher angesiedelt haben, verursachen laufende Kosten, die Ihr Startvermögen aufzehren. Außerdem müssen Sie weiteres Gold für die georderten Werkzeug-Einkäufe ausgeben. Mit anderen Worten: Wenn Sie nicht über kurz oder lang mit einem leeren Konto dastehen wollen, müssen Sie die Ausgaben durch entsprechende Einnahmen wieder ausgleichen.

Einnahmen können Sie in Anno 1503 auf zweierlei Weise erzielen:

- erstens durch den **Handel mit Waren und Gütern,** wobei Ihre ‚Einnahmen' im Gewinn bestehen, der sich aus der Differenz zwischen Produktionskosten und Verkaufserlösen ergibt (siehe dazu das Kapitel ‚Handel'), und
- zweitens mit dem Verkauf von **Bedarfsgütern an die Einwohner** in Ihrer eigenen Siedlung. Die von Ihnen produzierten Bedarfswaren wie Nahrung, Leder, Stoffe, Alkohol (später kommen weitere Artikel hinzu) verkaufen Sie an die Bevölkerung über die jeweiligen Marktstände (‚Nahrung/Salz', ‚Leder/Stoffe' etc.) oder im Wirtshaus (Alkohol).

Wenn Sie als Anno-1602-Veteran nach der Einnahmequelle ‚Steuern' suchen, werden Sie enttäuscht: Eine Steuererhebung existiert im Spielkonzept von Anno 1503 nicht mehr. An Ihre Stelle sind die Einnahmen aus dem Verkauf von Waren und Gütern an die Bevölkerung getreten.

Ihr Ziel muss auch in dieser frühen Phase schon eine möglichst ausgeglichene Bilanz sein. Später sollten Sie dann Überschüsse einfahren, mit denen Sie für andere kostenintensive Projekte finanzieren (z.B. militärische Aktionen und Einheiten).

Eine Deckung der laufenden Fixkosten (Schiff, Kontor, Markt, Produktionsgebäude usw.) bzw. eine echte Gewinnabschöpfung wird in der Pionierphase erst ab einer bestimmten Stadtgröße erreicht. Die untere Grenze für eine ausgeglichene oder gar positive Bilanz liegt bei etwa 20 Wohnhäusern (= 160 Pioniere) – allerdings dürfen Sie dabei die Ausgaben für Wareneinkäufe wie Werkzeuge nur bedingt mit einrechnen. Weniger Häuser sollten Sie deshalb keinesfalls errichten. Außerdem braucht Ihre Stadt eine gewisse Mindestgröße, um die Zivilisationsstufe ‚Siedler' zu erreichen (siehe oben). Falls Sie in Ihrem Spiel auf einer niedrigen Schwierigkeitsstufe mit größerem Startkapital gestartet haben, können Sie es sich zwar auch erlauben, mit einer kleinen Stadt von 20 Häusern über längere Zeit nur minimale oder keine Gewinne zu machen und dafür schnell in die nächsthöhere Zivilisationsstufe aufzusteigen. Wenn Sie aber auf einer der höheren Schwierigkeitsstufen spielen und weniger Gold zur Verfügung haben, sollten Sie in dieser Phase mehr Wohnhäuser mit mehr Einwohnern errichten (z.B. bis zu 40 Wohnhäuser). Die laufenden Kosten für eine größere Anlage sind nämlich kaum höher als für eine Siedlung mit nur 20 Häusern: Die meisten Produktions- und Infrastrukturgebäude werden von einer kleinen Siedlung ohnehin noch nicht voll ausgelastet, sodass dieselben Kapazitäten auch für größere Bevölkerungszahlen ausreichen. Dagegen sind die Einnahmen in einer größeren Siedlung durch den entsprechend gesteigerten Verkauf von Waren und Gütern praktisch doppelt so hoch. Die Gewinnsituation ist damit entsprechend erfreulicher.



Ihre Bilanz ist in dieser Phase bereits fast ausgeglichen, wenn die laufenden Ausgaben für Werkzeugkäufe nicht außerordentlich hoch ausfallen.

Die Bedürfnisse der Pioniere

Im Zusammenhang mit den Einnahmen aus Marktverkäufen müssen Sie freilich wissen, welche Waren Sie gut verkaufen können: Was brauchen die Pioniere überhaupt? Auskunft über den Bedarf Ihrer Leute erhalten Sie, indem Sie einfach eines der Wohn- bzw. Pionierhäuser anklicken. Daraufhin erscheint in der Menüleiste rechts die Pionier-Information, der Sie am unteren Rand die Bedarfsinformationen in Form von Icons entnehmen können. Dort sehen Sie, dass Ihre Pioniere bereits durchaus weit reichende Bedürfnisse haben, nämlich Nahrung, Leder, Stoffe und Salz, außerdem verlangen sie ein Wirtshaus (mit Alkohol!) und eine Kapelle.



Sie müssen diesen Nachfragekatalog aber nicht sofort und zur Gänze befriedigen, denn die einzelnen Bedarfspunkte haben unterschiedliche Prioritäten:

Nahrung hat für die Pioniere die höchste Priorität und ist immer notwendig. Eine Unterversorgung mit Nahrungsmitteln (d.h. unter 100%!) verärgert Ihre Pioniere sehr schnell.



Die Versorgung mit **Leder** ist optional und dient Ihnen nur als zusätzliche Einnahmequelle durch den Marktverkauf.

Die Versorgung mit **Stoffen** und **Salz** ist ebenfalls optional.





Allerdings müssen Sie den Bedarf bei mindestens einer dieser beiden Waren decken, um in die nächsthöhere Zivilisationsstufe aufzusteigen.

Das **Wirtshaus** und die **Kapelle** werden ebenfalls für den zivilisatorischen Aufstieg verlangt; beide sind allerdings im Bau recht teuer, und weil das Wirtshaus praktisch ein Synonym für Warenbedarf **‚Alkohol'** ist, müssen Sie sich außerdem noch um die Alkoholproduktion kümmern. Der beste Rat ist daher, in der ersten Phase zu sparen und auf diese Einrichtungen vorerst zu verzichten. Heben Sie sich den Bau für den Zeitpunkt auf, an dem Sie die Zivilisationsstufe wechseln wollen (siehe unten).

Aus dieser Prioritätseinstufung ersehen Sie, dass es theoretisch genügen würde, Ihre Einwohner nur mit Nahrung zu versorgen. Dann wäre der Hauptbedarf erfüllt und die Bevölkerung soweit zufrieden. Allerdings würden sich dann Ihre Einnahmen auch auf den Verkauf von Nahrungsmitteln beschränken, und bei einer niedrigen Einwohnerzahl, wie sie in der Pionierphase vorherrscht, genügt das einfach nicht. (Erst bei einer sehr großen Bevölkerung können sie allein mit dem Nahrungsverkauf Gewinn machen.) Wenn Sie Ihren Pionieren dagegen mehrere gefragte Waren anbieten, können Sie auch bei einer kleinen Einwohnerzahl gute Umsätze erzielen.



Eigentlich halten Sie Ihre Pioniere allein mit der Nahrungsversorgung bei Laune – die Versorgung mit den übrigen Bedarfswaren ist optional, schafft Ihnen aber willkommene Zusatzeinnahmen.

Nachdem Sie Ihre Siedlung wie bis hier beschrieben errichtet haben, ist jetzt die Produktion von Nahrung, Stoffen und Leder gesichert, so dass Sie die Waren an den Marktständen den Pionieren verkaufen können. Damit sollte Ihr Kontostand bereits bei dieser niedrigen Einwohnerzahl (24 Häuser = 192 Pioniere) leicht positiv sein. Ihre Bilanz können Sie übrigens einsehen, wenn Sie die Schaltfläche ‚Spielermenü' anklicken und dort die Kategorie ‚Spielerinfo' wählen. Damit Sie bei dieser Häuser- und Bevölkerungszahl an höhere Einnahmen kommen, sollten Sie schnell den Aufstieg in die nächste Zivilisationsstufe ‚Siedler' anstreben (siehe unten).



Alternative Bauoptionen und Produktionen in der Pionierphase

Neben den besprochenen Gebäudeoptionen und Produktionsstätten stehen in der Pionierphase noch andere Gebäude- bzw. Produktionsalternativen zur Wahl, die Sie allerdings nicht unbedingt benötigen. Manchmal ist von einem Bau sogar entschieden abzuraten.

Die ‚Kleine Festung' steht Ihnen ab einer Bevölkerungszahl von 30 Pionieren als Bauoption zur Verfügung (Baumenü-Kategorie ‚Militärgebäude'). In der Regel benötigen Sie auf der niedrigsten Zivilisationsstufe im Endlosspiel keinen militärischen Schutz, sodass Sie auf einen solchen Bau verzichten können. Auch ein eigener schneller Angriff auf einen Nachbarn kommt noch nicht infrage, da die militärischen Einheiten für eine effektive Attacke (siehe das Kapitel ‚Militärische Einheiten') erst ab der Stufe ‚Siedler' erforscht werden können.

Bedenken Sie außerdem, dass Rekrutierungen bei Ihren Nachbarn Misstrauen auslösen und eine Kriegserklärung nach sich ziehen können. Soldaten verursachen zudem Anwerbe- und Fixkosten.

Die Salzproduktion mit einer Salzmine und Saline ist ab einer Zahl von 125 Einwohnern möglich. Salz ist in der Tat ein Bedarfsgut der Pioniere und könnte somit als Ware an den Mann gebracht werden. Aber: Die Salzproduktion rentiert sich in der Pionierphase auf keinen Fall! Das liegt daran, dass Mine und Saline einen enorm großen Output haben, der für die Versorgung von Tausenden von Einwohnern ausreichen würde. Demgegenüber ist der Pro-Kopf-Verbrauch sehr gering, so den übergroßen Unterhaltskosten der Salzwerke nur ganz geringe Einnahmen aus dem Salzverkauf gegenüberstehen. Mit einer

aktiven Salzproduktion fahren Sie in der Pionierphase also nur Verluste ein. (Nähere Informationen hierzu finden Sie auch im Kapitel ‚Handel und Einnahmen'.) Voraussetzung wäre in jedem Fall ein Salzvorkommen in nahem Gebirge. Zuletzt ist die Versorgung mit Salz auch nicht unbedingt notwendig. Für den Aufstieg in die nächste Zivilisationsstufe benötigen Sie nämlich nur entweder die Salz- oder die Stoffeversorgung. Es genügt also, wenn Sie die Woll- und Webindustrie wie beschrieben angekurbelt haben.

Die Nahrungsproduktion auf einer kleinen Farm und (freien) Wiesenflächen ist eine Alternative zur Jagdhütte. So könnten Sie auf den freien Wiesenflächen innerhalb Ihres Einzugsbereichs Nahrung produzieren. Doch erstens ist diese Form der Nahrungsproduktion in der jetzigen Phase noch zu kostenintensiv und zweitens sind Sie mit der vorhandenen Jagdhütte in Sachen Ernährung erst einmal auf der sicheren Seite.

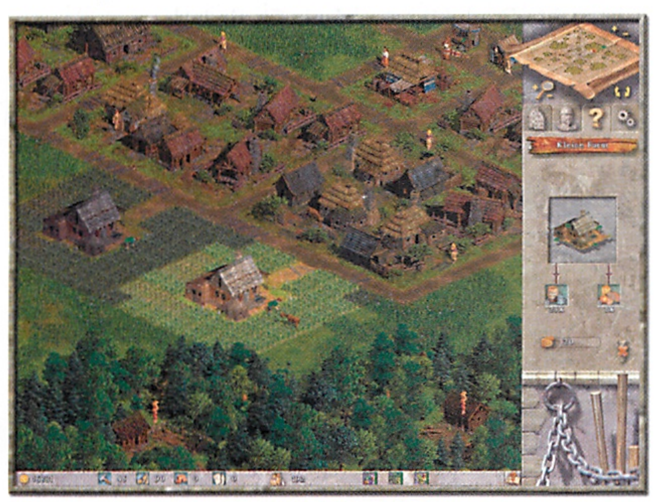
Der Aufstieg zur Stufe Siedler

Zurück zum laufenden Spiel: Voraussetzungen für den Aufstieg Ihrer Pioniere in die nächste Zivilisationsstufe sind noch die Alkohol-Produktion, ein Wirtshaus, in dem der produzierte Alkohol ausgeschenkt wird, und eine Kapelle.

Gehen Sie zunächst die Alkohol-Produktion an. Die einzige Möglichkeit, es gären zu lassen, führt in der Pionierphase über den Anbau von **Kartoffeln** auf einer **kleinen Farm.** Diese Variante ist zwar nicht besonders produktiv und somit teuer, aber es gibt wie gesagt zurzeit keine andere Möglichkeit. Produktivere Alkohol-Produktionsketten (‚Hopfen – Alkohol' und ‚Zuckerrohr – Alkohol') stehen Ihnen erst später zur Verfügung.



Wechseln Sie deshalb an dieser Stelle im Spiel erst einmal in das Baumenü ‚Farmen und Plantagen' und errichten Sie bei Ihren übrigen Produktionsbauten zwei ‚Kleine Farmen'. Anschließend wählen Sie diese Farmen an und legen im Einzugsbereich Kartoffelfelder an. Dabei dürfen Sie nicht



Mit zwei Kartoffelfarmen beginnen Sie die Alkoholproduktion.

vergessen, die Höfe mit einem Feldweg anzubinden. Nach einer kurzen Wachstumsphase wird die Ernte auf den Feldern und

Achtung

Alkohol im Wirtshaus ist für die höheren Zivilisationsstufen fast genauso wichtig wie Nahrung. Eine Mangelversorgung mit Alkohol kann auf den höheren Stufen nicht kompensiert werden und drückt die Stimmung der Einwohner gewaltig, sodass sie sogar auf eine niedrigere Zivilisationsstufe zurückfallen können!

das Schnapsbrennen in den kleinen Farmen beginnen. Produzieren Sie auf diese Weise einen Vorrat von ca. 20-30 t Alkohol.

Da Alkohol in der nächsten Zivilisationsstufe so wichtig ist, müssen Sie die Alkohol-Produktion ein wenig im Voraus planen, bevor Sie den Sprung in die Stufe ‚Siedler' wagen. Das beste Vorgehen ist dabei von der Häuserzahl und außerdem von der Klimazone Ihrer Hauptinsel abhängig, denn sie bestimmt die jeweilige Fruchtbarkeit für Hopfen (bzw. Zuckerrohr, falls Sie auf einer Dschungel-Insel siedeln). Wenn Ihre Insel keine 100%ige Fruchtbarkeit für Hopfen hat, sollten Sie die Anzahl der Kartoffelfarmen so weit erhöhen, dass jeweils eine Kartoffelfarm für 7 Wohnhäuser Schnaps brennt (das entspricht einer Kartoffelfarm für 56 Pioniere bzw. 105 Siedler). So bleibt die Alkoholversorgung für die Siedlerphase gewährleistet. Wenn Sie dagegen eine 100%ige Fruchtbarkeit für Hopfen vorfinden, können Sie darauf zielen, nach dem Aufstieg in die Siedlerphase möglichst schnell 360 Siedler-Einwohner zu beherbergen. Denn ab dann sind die Bauoptionen ‚Hopfenfarm' und ‚Brauerei' verfügbar, und Sie können deutlich günstiger Alkohol produzieren. Dies alles muss allerdings geschehen, bevor der kleine Alkoholvorrat, den Sie zuvor mit den zwei Kartoffelfarmen produziert haben, verbraucht ist.

Falls Sie auf einer Dschungel-Insel siedeln und aus Zuckerrohr Alkohol gewinnen wollen, müssen Sie sich bis zur Stufe ‚Bürger' mit Kartoffelfarmen behelfen.

Errichten Sie anschließend eine **Kapelle** im Zentrum Ihrer Siedlung, d.h. in der Nähe des zentralen Markthaupthauses. Zuletzt fehlt nur noch das Wirtshaus, in dem der Alkohol verkauft und ausgeschenkt werden kann. Sobald dann auch dieses Gebäude steht und die Einwohner Ihren Durst (der Ihnen bei den Pionierbedarfen als ‚Wirtshausbedarf' angezeigt wird) nach und nach stillen können, haben Sie alle Voraussetzungen für die Entwicklung zu Siedlern erreicht.

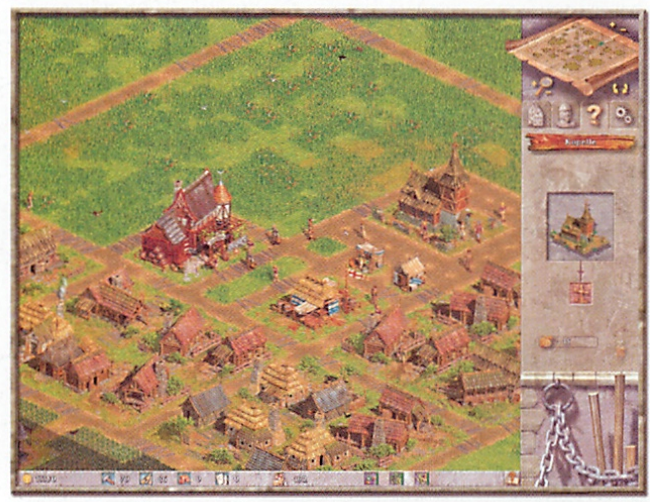
Achtung

Bevor Sie den Zivilisationssprung beginnen, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie genügend Vorräte an Nahrung, Stoffen und Alkohol auf Lager haben. Da sich die Bevölkerung bei dieser gesellschaftlichen Veränderung fast verdoppelt, benötigen Sie einige Reserven als Puffer, bis Sie auf der Siedlerstufe weitere (neue) Produktionsketten errichtet haben, um die gewachsene Bevölkerung ausreichend zu versorgen. Wenn einige der Warenvorräte schon vor dem Zivilisationswechsel knapp werden, sollten Sie gleich in die entsprechenden Produktionszweige investieren. Die Überproduktion nutzen Sie dann als ‚Puffer' für die erste Zeit in der Siedlerstufe.

Tipp

Es ist zudem unbedingt empfehlenswert, den Spielstand vor dem Zivilisationswechsel sichern. Wenn Sie zum Sprung in die Stufe ‚Siedler' ansetzen, kann die Entwicklung der Dinge Sie schnell überrollen, sodass Sie womöglich froh sind, auf einen alten Spielstand zurückgreifen zu können.

Errichten Sie zuletzt das **Wirtshaus** (ab 80 Einwohnern). Es funktioniert wie ein Verkaufsstand, nur eben für Alkohol. Die laufenden Kosten fallen mit 20 Goldstücken allerdings wesentlich höher aus als für andere Stände. Die Kundschaft wird sich dann ins Wirtshaus begeben und ihren Bedarf stillen. Sie erkennen das daran, dass sich der ‚Wirtshausbedarf' in der Bedarfsliste der Pioniere füllt – natürlich nur dann, wenn es auch genügend Alkohol gibt.



Mit der Kapelle und dem Wirtshaus erfüllen Sie schließlich die letzten Bedingungen, damit sich Ihre Pioniere in Siedler verwandeln.

Wenn so letztendlich alle Bedingungen für den Stufenwechsel erfüllt sind, dauert es nicht mehr lange, bis Ihre Pioniere sich automatisch zu Siedlern entwickeln. Sie werden erkennen, wie sich ab diesem Zeitpunkt die Pionierhäuser automatisch zu Siedler-Behausungen ‚verwandeln', wenn deren Einwohner alle ihre Bedarfe erfüllt haben, Für jedes Wohnhaus werden dabei **4 t Holz und 1 t Werkzeug** aus dem Lager entnommen.



Die ersten Siedlerbehausungen entstehen in Ihrer Stadt.

Achtung

Bei einer schnellen Entwicklung von Pionieren zu Siedlern kann Ihr Vorrat an Werkzeugen und Holz schneller zur Neige gehen als Ihnen vielleicht lieb ist! Sie haben aber ein Mittel, um zu verhindern, dass während des Aufstiegs sämtliche Baustoffe verbraucht werden: Sie können in einem Markthaupthaus bzw. im Kontor die ‚Ausgabe' von Baumaterial für Wohnhäuser sperren. Nutzen Sie diese ‚Sperr-Option', wenn Ihnen die Entwicklung zu schnell voranschreitet und Sie Lagerbestände für andere Zwecke benötigen, z.B. für die Errichtung neuer Versorgungsbetriebe.



Ausgabe von Baumaterial erlaubt

Keine Ausgabe von Baumaterial

Übersicht : Produktionsgebäude für Bedarfswaren (für das Beispiel mit 24 Pionierhäusern)



Icon	Name	Icon	Ware
	1 Jäger + 1 Gerberei		Nahrung + Leder
	2 Schaffarmen + 1 Webstube		Stoffe
	2 Kleine Farmen (Kartoffelfarmen)		Alkohol



Beispiel für eine Pioniersiedlung mit allen nötigen Gebäuden unmittelbar vor dem Aufstieg zur nächsten Zivilisationsstufe.

Die Siedlerphase

Willkommen in der Siedlerphase! Sie haben die erste zivilisatorische Hürde genommen und sehen jetzt zu, wie sich immer mehr Pionierhütten in Siedlerhäuser verwandeln. In den nun folgenden Minuten haben Sie eine Menge zu tun, denn jetzt muss so einiges in Angriff genommen werden.

Der kontrollierte Aufstieg



Weiter oben wurde bereits gesagt, dass Sie den Aufstieg in die Siedlerphase durch das **Sperren von Baumaterial** kontrolliert voranschreiten lassen sollten. Denn eine sprunghafte Entwicklung samt Bevölkerungsexplosion würde die Versorgung, besonders mit Nahrung und Alkohol, sehr schnell bedrohlich werden lassen. Bei einem ungeregelten Übergang würde ihnen höchstwahrscheinlich auch sehr schnell das Baumaterial ausgehen, was besonders peinlich ist, wenn es dann für Produktionsgebäude fehlt, die wiederum dringend benötigte Bedarfswaren liefern sollten. Das Ende vom Lied wäre dann, dass Ihre Siedler wieder zurück in die Pionierstufe sinken, weil einige Bedarfe nicht erfüllt werden können. In diesem Fall wäre eine große Menge teures Baumaterial, insbesondere Werkzeuge, nur verschwendet.

Indem die Zahl Ihrer Siedler steigt, werden nach und nach neue Gebäude- bzw. Bauoptionen verfügbar. Das erste Mal ist das der Fall, wenn die Schwelle von 50 Siedlern überschritten wird: Ab dann können Sie eine ganze Reihe von neuen Gebäuden errichten, namentlich eine Schule (siehe unten). **Achten Sie deshalb darauf, wann Sie die wichtige Grenze von 50 Siedlern erreicht haben, und sperren Sie dann den Verbrauch von weiterem Baumaterial im Kontor oder in einem Markthaupthaus.** Widmen Sie sich stattdessen zunächst dem Bau von neuen Produktionsstätten und öffentlichen Gebäuden.

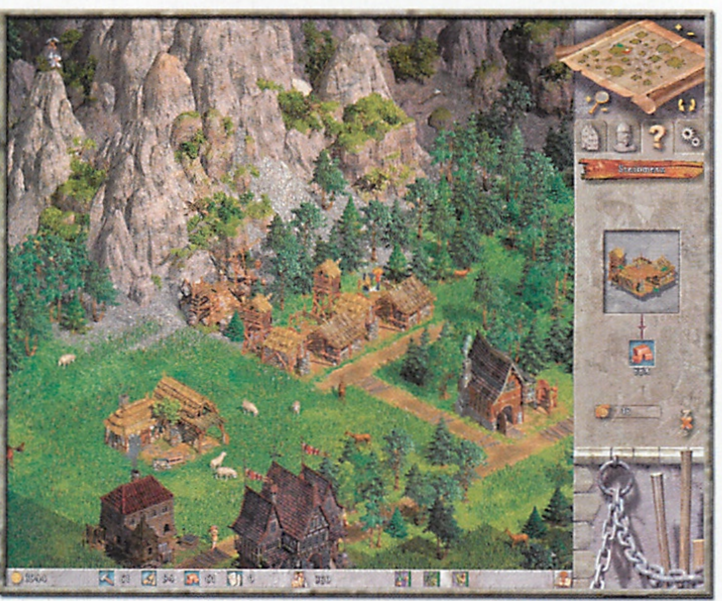
Die Ziegelproduktion per Steinbruch und Steinmetz



Die Baumaterialien in der Siedlerphase in Anno 1503 sind Holz, Werkzeuge und Ziegel. Für den Nachschub von Werkzeugen haben Sie bereits per Einkauf im Kontor gesorgt. Da jetzt aber zahlreiche neue Gebäudeoptionen hinzukommen, für die Sie Ziegel als Baustoff benötigen, sollten Sie zu Beginn dieser Phase eine entsprechende Produktion einrichten, um für die kommenden Bauvorhaben gerüstet zu sein. Dazu brauchen Sie (genauso wie schon in Anno 1602) einen Steinbruch, der am Rand eines Gebirges liegen muss, sowie einen Steinmetz. Das am Berg gewonnene Gestein wird dort weiterverarbeitet zu Ziegeln.



Steinbruch und Steinmetz können sie ab einer Einwohnerzahl von 50 Siedlern errichten. Legen Sie zuerst **einen Steinbruch** am Rand bzw. Hang eines Gebirges an, das natürlich im Einzugsbereich eines Ihrer Markthaupthäuser liegen muss. Danach platzieren Sie in unmittelbarer Nähe **zwei Steinmetze,** deren Einzugsbereiche wiederum den eben errichteten Steinbruch umfassen müssen, damit sie den Steinbruch auch nutzen können. Die Steinmetz-Gebäude müssen Sie natürlich auch an Ihr Wegenetz anbinden, damit die produzierten Ziegel auch in ein Lager (Kontor oder Markthaupthaus) gekarrt werden können.



Mit einem Steinbruch und 2 Steinmetze sorgen Sie dafür, dass auch die dritte Sorte Baumaterial bald Ihre Lager füllt.

Wenn diese Produktionskette läuft, werden Ihre Lager bald mit Ziegeln gefüllt sein. Dann ist es ratsam, die Produktion kurzzeitig stillzulegen, um Betriebskosten zu sparen. Erst wenn Sie tatsächlich Ziegel verbrauchen und wieder freien Lagerplatz haben, nehmen Sie auch die Herstellung wieder auf.

Schule und Forschung

Sobald die ersten Ziegel im Lager liegen, sollten Sie ohne zu zögern eine **Schule** errichten. Damit befriedigen Sie nicht nur einen Bedarf Ihrer Siedler, sondern beginnen auch mit den ersten wichtigen Forschungen. Das Konzept ‚Forschung' ist gegenüber Anno 1602 neu: Einige wichtige Gebäude können Sie z.B. erst dann errichten, wenn Sie die entsprechende ‚Technologie' und ‚Upgrades' haben. Ähnliches gilt für fast alle Militäreinheiten.

Platzieren Sie die Schule in Ihrer Siedlung an einer zentralen Stelle, so dass möglichst alle Wohnhäuser in ihrem Einflussbereich zu liegen kommen.



Mit einer Schule befriedigen Sie einerseits einen Bedarf und sorgen andererseits für die Voraussetzung für eigene Forschungen.

Die Forschung wird dabei durch das Wissen quasi ‚erkauft', das Sie in der Schule ‚produzieren'. Alle Fortschritte und Upgrades kosten jeweils ein gewisses Kontingent an vorhandenen

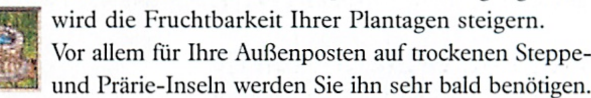


‚Wissenspunkten'. Den aktuellen Wissensstand erkennen Sie anhand des oberen Icons, wenn Sie die Schule anklicken. Die Speicherkapazität für das in einer Schule (und später in einer Universität) angesammelte Wissen ist allerdings in jeder Zivilisationsstufe begrenzt – Siedler z.B. können maximal 25 Punkte ansammeln. Für Sie bedeuet das, dass Sie momentan eben höchstens 25 Einheiten Wissen verwahren oder für Forschung einsetzen können. Deshalb können Sie auf der aktuellen Zivilisationsstufe auch nicht alle Technologien erforschen, da manche Fortschritte und Upgrades schlichtweg mehr als 25 Wissenspunkte ‚kosten'. Verbrauchte Wissensmengen bilden sich übrigens wieder nach, sodass Sie nach einiger Zeit wieder auf das jeweilige Höchstmaß zugreifen können. Das geht umso schneller, je mehr Siedler in Ihrer Stadt leben und die Schule besuchen. (Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel ‚Forschung'.)



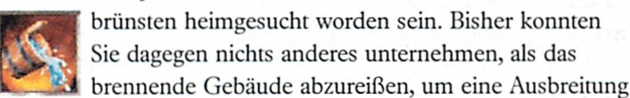
In der Schule werden die (bislang maximal 25) Wissenspunkte recht schnell angesammelt. Das sollten Sie in dieser Phase sofort nutzen, um die **ersten dringenden Forschungen** durchzuführen. Dazu klicken Sie wiederum auf die Schule. Im Menü sehen Sie dann links verschiedene Forschungskategorien bzw. -register. Ihre ersten Interessen beschränken sich allesamt auf den Bereich ‚Zivile Forschung'. Öffnen Sie diese Forschungskategorie zum Forschungsbaum. Innerhalb dieses Forschungsbaums sind diejenigen Fortschritte und Upgrades eingeblendet, die Sie bereits jetzt mit ihrem Wissenskontingent erforschen können. Sie leiten die entsprechende Forschung ein, indem Sie – in dieser Reihenfolge! – auf die folgenden Forschungsgegenstände klicken:

Erforschen Sie zunächst den **Brunnen** (5 Wissenspunkte). Er steht Ihnen anschließend als Bauoption zur Verfügung und



wird die Fruchtbarkeit Ihrer Plantagen steigern. Vor allem für Ihre Außenposten auf trockenen Steppe- und Prärie-Inseln werden Sie ihn sehr bald benötigen. In jedem Fall ist der Brunnen Voraussetzung für das nächste Forschungsprojekt.

Gleich im Anschluss erforschen Sie die **Feuerwehr** (5 Wissenspunkte). Höchstwahrscheinlich wird Ihre Siedlung an dieser Stelle im Spiel schon das ein oder andere Mal von Feuers-



brünsten heimgesucht worden sein. Bisher konnten Sie dagegen nichts anderes unternehmen, als das brennende Gebäude abzureißen, um eine Ausbreitung des Brandes zu verhindern. Doch ab jetzt können Sie endlich das Feuerwehrgebäude (Baumenü-Kategorie ‚Öffentliche Gebäude') errichten. Platzieren Sie es möglichst bald zentral in Ihrer Siedlung. Sie müssen sich dann nicht mehr persönlich um jeden Alarm kümmern, sondern können Ihren Feuerwehrleuten die Brandbekämpfung überlassen.



Mit einer zentral in der Siedlung platzierten Feuerwehr müssen Sie sich um die Häuserbrände keine Sorgen mehr machen.

Das dritte Forschungsobjekt, das Sie bereits jetzt in Angriff nehmen sollten, ist die **Weberei** (20 Wissenspunkte). Eine Weberei ist in der Stoff-Produktion nämlich wesentlich



effektiver als die Webstube. Sie erhöht nicht nur den Output an Stoffen, sondern reduziert auch den Verbrauch von Wolle. Eine Weberei kann mit dem Material von drei Schaffarmen bis zu 600 Siedler oder Bürger preisgünstig versorgen!

Der nächste Schritt ist logischerweise der, die zwei vorhandenen Farmen durch eine **dritte Schaffarm** zu ergänzen. Dann reißen Sie die alte Webstube ab und ersetzen Sie durch eine neue **Weberei** an derselben Stelle. Damit haben Sie sozusagen, was Stoffe anbelangt, ihre Schäfchen erst einmal im Trockenen.



Achten Sie bei Ihren Schaffarmen – wie auch bei allen anderen Farmen und Plantagen – unbedingt darauf, dass die Produktivität im grünen Bereich liegt (ca. 80 bis 100%)! Die Schaffarmen müssen allesamt möglichst ‚sauber' platziert sein, sodass in ihrem Einzugsbereich reiner Wiesenbereich liegt, der sich zudem nicht mit den Bereichen anderer Farmen überschneiden sollte. Anderenfalls kann es auf dieser Produktionsschiene rasch zu empfindlichen Engpässen kommen.



Mit drei Schaffarmen und einer Weberei gehört eine Versorgungsknappheit bei Stoffen erst einmal der Vergangenheit an.

Nach diesen ersten drei Projekten können Sie das in der Schule auflaufende Wissen nach und nach verwenden, um auch in anderen Kategorien Forschung zu betreiben und Fortschritte zu erzielen. Was genau Sie dabei in Angriff nehmen sollten, ist weiter unten aufgeführt.

Die Produktionsausweitung für die Bedarfswaren



In einem nächsten Schritt sorgen Sie dafür, dass Sie die Mengen zukünftiger Siedler auch ausreichend ernähren können.



Errichten Sie zu diesem Zweck **zwei Rinderfarmen** (Baumenü ‚Farmen und Plantagen') und **eine Fleischerei** (Baumenü ‚Handwerksbetriebe'). Diese beiden Gebäudeoptionen stehen Ihnen ebenfalls ab der 50-Siedler-Marke zur Verfügung. Zwar ist diese Nahrungsmittelkette recht teuer, wenn man die Baukosten betrachtet. Dafür kommt sie aber im Unterhalt günstiger als andere Nahrungsquellen wie zum Beispiel die Fischerei. Nur der Jäger bzw. eine Jagdhütte ist günstiger, benötigt dafür aber auch mehr Platz. Die Rinderfarmen brauchen keinen Straßenanschluss, wenn sie im Einzugsbereich des Fleischers liegen.



Mit 2 Rinderfarmen und 1 Fleischerei schaffen Sie die Voraussetzungen für eine ausreichende Nahrungsversorgung Ihrer wachsenden Bevölkerung.

Behalten Sie in der Folge Ihre Nahrungsversorgung ein wenig im Auge, damit alle Wohnhäuser zufriedenstellend versorgt werden. Für den Fall, dass sich eine allgemeine Lebensmittelknappheit breitmacht, etwa weil Ihre Betriebe nicht optimal arbeiten oder nicht optimale Standortbedingungen haben, so erweitern Sie die Produktion z.B. mit noch einer Jagdhütte in günstigerer Lage. Ist die verfügbare Nahrungsmenge zwar insgesamt ausreichend, doch können nicht alle Wohnhäuser zu 100% versorgt werden, dann sollten Sie in den hungernden Regionen weitere Marktstände für Nahrung/Salz errichten.

Ihr nächstes Ziel muss die Ausweitung der **Alkoholproduktion** sein. Mit den vorhandenen Kartoffelfarmen können Sie unmöglich eine große Siedlerzahl mit diesem bedeutsamen Bedarfsgut versorgen. Wie gesagt hängt

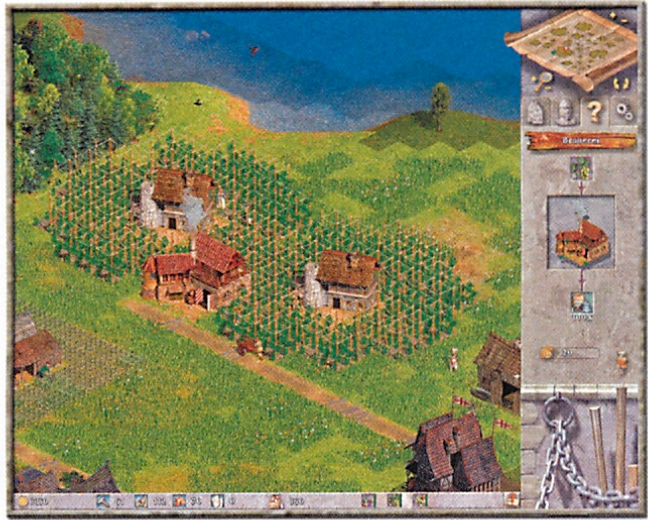


die Vorgehensweise in Sachen Alkohol davon ab, welche Art ‚Startinsel' Sie gewählt haben. Wenn Ihr Standort vom Typ Nord mit einer hundertprozentigen Fruchtbarkeit für Hopfen ist, können Sie die Alkoholproduktion einer Hopfen-Brauerei-Kombination anvertrauen. In allen anderen Fällen müssen Sie sich mit weiteren Kartoffelfarmen behelfen – sogar dann, wenn Sie auf einer Dschungel-Insel mit einer hundertprozentigen Fruchtbarkeit für Zuckerrohr sitzen, denn erst in der Phase ‚Bürger' können Sie daraus Rum brennen. Oben wurde für diese Fälle bereits empfohlen, für jeweils 7 Wohnhäuser eine Kartoffelfarm zu rechnen, womit Sie bei 24 Häusern auf 4 Farmen kommen. Bei einer Ausweitung Ihrer Siedlung (siehe unten) werden es entsprechend mehr. **Das folgende Beispiel geht davon aus, dass die aktuelle Insel eine hundertprozentige Hopfen-Fruchtbarkeit besitzt und somit die Alkoholproduktion mit einer Hopfenfarm-Brauerei-Kette funktioniert.**



Über die Bauoptionen für Hopfenfarm und Brauerei verfügen Sie jedoch erst ab einer Einwohnerzahl von 360 Siedlern. Aus diesem Grund sollten Sie jetzt erst einmal wieder die Entnahme von Baumaterial erlauben. Heben Sie also die entsprechende Sperre im Kontor oder Markthaupthaus wieder auf. Dann heißt es abwarten.

Sobald der Ort auf 360 Siedler angewachsen ist, sollten Sie schnellstmöglich **zwei Hopfenfarmen** und **eine Brauerei** errichten, bevor Ihre Alkoholvorräte aufgebraucht sind und sich Unzufriedenheit in der Bevölkerung breit macht. Wenn es Ihnen rasch gelingt, mit den neuen Anlagen die Versorgung sicherzustellen, dann haben Sie diesbezüglich vorerst Ruhe. Die Hopfenfarmen müssen Sie übrigens nicht an das Wegenetz anbinden, doch müssen sie im Einzugbereich der Brauerei liegen, damit der Brauer die Hopfenernte abholen kann. Mit seinen Fässern muss er selbstverständlich Zugang zur Straße haben.



Auf einer Insel mit hundertprozentiger Fruchtbarkeit für Hopfen können Sie ab 360 Siedlern eine ergiebige Alkoholproduktion aufziehen.

Wareneinkauf und mehr Bewohner ansiedeln

Nach diesen Maßnahmen ist es an der Zeit, sich um Ihren Wareneinkauf und um das Bevölkerungswachstum zu kümmern.

Zunächst einmal kaufen Sie nach wie vor fleißig **Werkzeuge** ein, um Ihren Mindestbestand von ca. 50 Einheiten zu halten. Falls Sie kein Erzvorkommen auf der Insel gefunden haben, werden Sie auch **Eisen** auf Ihre Einkaufsliste setzen. Eisen einzukaufen ist anfangs sogar attraktiver als es selbst zu gewinnen, da Sie bei Geldmangel jederzeit aufhören können und keine laufenden Kosten anfallen. Nach dem Bau einer Schmiede können Sie später auch Werkzeuge in Eigenregie herstellen.



Damit die Betriebe und Produktionen besser ausgelastet werden und mehr Bedarfswaren an den Marktständen und im Wirtshaus unter die Leute kommen, erhöhen Sie in dieser Phase die Zahl Ihrer Wohnhäuser auf ca. 40. Platzieren Sie die neuen 16 Wohnhäuser unbedingt so, dass sie in den Einzugsbereichen der öffentlichen Gebäude (Wirtshaus, Schule und Kapelle) liegen! Andernfalls können sich diese Pionierhäuser nicht weiter entwickeln. Nach einer gewissen Zeit, wenn sich die 16 Neubauten zu Siedlerhäusern gemausert haben und Sie über insgesamt 600 Siedler verfügen, sollten Sie auf eine positive Bilanz blicken können – trotz der vielen neuen Produktionsgebäude.



Lassen Sie Ihre Bevölkerung in dieser Phase auf insgesamt 40 Wohnhäuser anwachsen.

Erz-, Eisen- und Werkzeugproduktion errichten

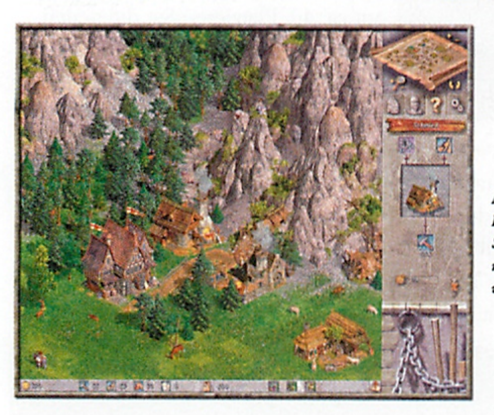
Im vorangegangenen Abschnitt wurde Ihnen empfohlen, den Einkauf von Werkzeugen vorerst fortzusetzen (bzw. ersatzweise Eisen einzukaufen und damit Werkzeuge zu produzieren).

In einem Endlosspiel werden Sie, zumindest in der Anfangsphase, von den freien Händlern regelmäßig und ausreichend mit diesen Waren beliefert. Es besteht daher zunächst keine Notwendigkeit, sich um Eisen und Werkzeuge selbst zu sorgen.

Eine Stadt kann sich eine eigene Eisen- und Werkzeugproduktion erst ab einer bestimmten Größe leisten. Das liegt an den hohen Kosten (105 Goldstücke pro Minute in der Produktion, 50 bei Stillstand), die Erzmine, Erzschmelze und Werkzeugschmiede verursachen.

Bei einer sehr kleinen Stadt ist es daher häufig besser, diese Waren kontrolliert bei den fliegenden Händlern einzukaufen, auch wenn sie etwas teurer sind. Dafür haben Sie die Freiheit, dass Sie bei akutem Goldmangel die Einkäufe für eine Zeitlang stoppen können. Die Nachteile bei dieser Fremdversorgung sind die hohen Preise, das manchmal geringe und ungewisse Angebot sowie generell die Abhängigkeit von den Händlern.

Bei einer florierenden Stadt mit ca. 40 Siedlerhäusern sollte Ihre Bilanz zu diesem Zeitpunkt des Spieles eigentlich gut genug sein, um jetzt (vielleicht auch erst etwas später) **eine Erzmine, eine Erzschmelze** und **eine Schmiede** zu errichten.



Mit einer solchen Produktionskette sind Sie in der Versorgung mit Werkzeugen vorerst unabhängig.

Stellen Sie diese 3 Gebäude nach Möglichkeit so, dass alle drei direkt bei einem Markthaupthaus liegen, das überzähliges Erz bzw. Eisen aufnehmen kann und Nachschub an Holz für die Schmelze und den Schmied bereithält.

Falls Sie jedoch das Gefühl haben, dass Ihre Bilanz noch keine eigene Eisenhütte erlaube, erweitern Sie erst einmal, wie etwas später beschrieben, Ihr Warenangebot um Gewürze und Tabakwaren. Die zusätzlichen Gewinne aus solchen Verkäufen sollten Ihre Bilanz soweit verbessern, dass Sie spätestens dann eine eigene Werkzeugproduktion anleiern können. Sollten Sie auch dann noch nicht klarkommen, so warten Sie den Aufstieg zur Stufe ‚Bürger' ab. Mit einer größeren Einwohnerzahl lässt sich die Eisenindustrie leichter finanzieren.

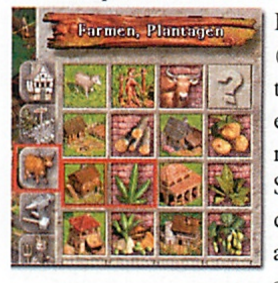
Die kleine Werft

Bereits ab einer Population von 25 Siedlern können Sie eine kleine Werft errichten. Sie fertigt – sofern Sie den Auftrag dazu geben – aus Holz, Stoffen und Seilen neue Schiffe, die bei Bedarf auch mit Kanonen bestückt werden können. Reparaturen und nachträgliche Änderungen der Bewaffnung sind ebenfalls in der Werft möglich (Menüpunkt ‚Schiff reparieren'). Ist die Werft einmal gebaut, dann fallen keine laufenden Betriebskosten an, weshalb Sie eine solche Einrichtung in dieser Phase ruhigen Gewissens angehen können.

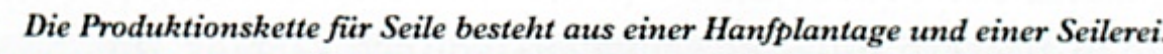


Bauen Sie also eine kleine Werft (Baumenü-Kategorie ‚Küstengebäude') in der Nähe eines Lagergebäudes, damit Sie problemlos Zugriff auf die für den Flottenbau erforderlichen Materialien (Holz, Stoffe, Seile) haben.

Weil Sie jetzt auch Seile und Taue brauchen, müssen Sie noch eine entsprechende Produktionskette errichten, die aus einer

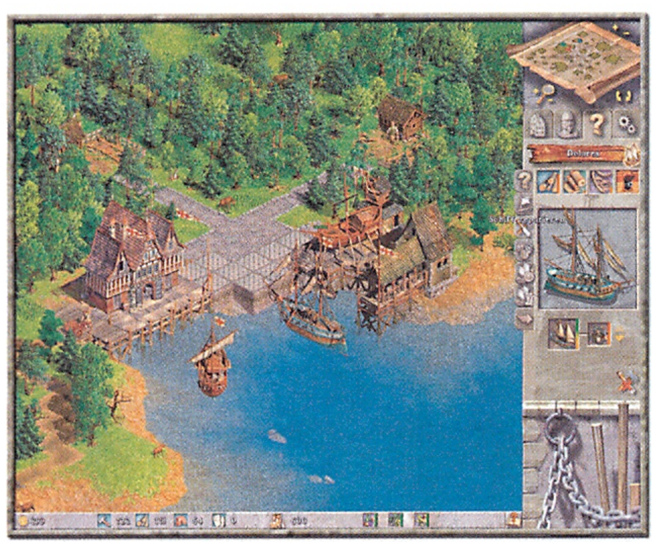


Hanfplantage und einer Seilerei (Baumenü-Kategorie ‚Handwerksbetriebe') besteht. Die Hanfplantage erfordert keinen Wegeanschluss, muss aber im Einzugsbereich der Seilerei liegen. Dann holt der Seiler den Rohstoff in der Plantage selbst ab. Mit dieser Ausstattung werden sich bald genügend Materialien für den Schiffsbau im Lager sammeln. In Zukunft können Sie in der Werft beschädigte Frachter reparieren und bei Bedarf neue Schiffe vom Stapel lassen.



Die Produktionskette für Seile besteht aus einer Hanfplantage und einer Seilerei.





Mit einer Werft sowie einer Produktionskette für Seile (Hanfplantage plus Seilerei) sind Sie bezüglich der Schiffsproduktion und -reparatur ab sofort handlungsfähig.

Neue Schiffe benötigen Sie in dieser Phase vielleicht noch nicht unbedingt. Da jedes einzelne Unterhalt kostet (die kleinen Schiffe 10, die mittleren Schiffe 15 und die großen Schiffe 25 Goldstücke pro Minute), sollten Sie Ihre Armada wirklich nur dann erweitern, wenn Sie sich die Flotte auch leisten können.

Trotzdem sind Werft und Schiffsbaumaterial unbedingt wichtig, da Sie ab der Stufe ‚Siedler' verstärkt mit Piratenattacken rechnen dürfen. Beschädigte Fahrzeuge müssen repariert und eventuelle Totalverluste möglichst rasch ersetzt werden.

Im Übrigen gilt in dieser Phase für Begegnungen mit Piraten sowie eventuell auch mit aggressiven Computergegnern: sofort die Flucht ergreifen!

Hinweis

Wenn Sie sich daran machen, Ihr Schiff zu reparieren oder ein neues zu bauen, könnten Sie feststellen, dass Sie nicht genug Stoffe auf Lager haben. Ihre einzige Produktionskette deckt ja so eben den Bedarf der 600 Siedler, da bleibt nichts für die Werft übrig. Die Lösung besteht freilich darin, noch einmal drei Schaffarmen und eine Weberei einzurichten, damit Sie ausreichend Segeltuch bekommen.

Schiffe mit Schiffskanonen bewaffnen

In dieser Spielphase ist es auch nicht verkehrt, Ihre Schiffe (also das vorhandene Schiff sowie eventuell neu gebaute) mit Kanonen aufzurüsten, um sich gegen die Piratenangriffe im Passiv-Modus zur Wehr zu setzen. Dazu müssen Sie zunächst einmal die Technologie ‚Schiffskanonen' in der Schule erforschen (Forschungs-Kategorie ‚Marine Techniken').

Nach erfolgreicher Forschung eröffnet sich Ihnen in der Baumenü-Kategorie ‚Militärgebäude' die Option für einen Büchsenmacher. Platzieren Sie ihn in der Nähe Ihrer Erzhütten und eines Markthaupthauses, da das neue Gewerbe mit Eisen und Holz arbeitet. Die Schiffskanonen werden abgeholt, in einem Lager deponiert und erscheinen schließlich in der Werft als zusätzliches ‚Schiffs-Baumaterial'. Jetzt kann ein vor der Werft ankerndes (Kriegs)Schiff über das Reparaturmenü jederzeit be- und entwaffnet werden.



Hinweis

Das kleine Handelsschiff kann im Unterschied zu seinem Pendant in Anno 1602 keine Kanonen tragen und somit auch nicht bewaffnet werden.

Achtung

Überlegen Sie sich die Bewaffnung Ihrer Kriegsschiffe in dieser frühen Phase gut! Ihre Computergegner merken sofort, ob Ihre Schiffe mit Kanonen bestückt sind oder nicht. Sollte eines Ihrer Kanonenboote in den Hoheitsbereich eines Konkurrenten eindringen, so folgt mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Kriegserklärung. Handelsschiffe hingegen können mit Kanonen bestückt werden, ohne dass der Computergegner dies registriert.



Falls Sie sich für bewaffnete Schiffe entscheiden, sollten Sie mindestens zwei oder drei ‚Kleine Kriegsschiffe' auf einmal bauen und diese auch nur als Formation ausschicken. Ein einzelnes Schiff ist den meisten Gegnern hoffnungslos unterlegen und schneller versenkt, als Sie schauen können. Verwenden Sie für Ihre Flotte die Kampf-Einstellung ‚passiv'. So verhindern Sie zum Beispiel, dass Ihre Schiffe Piraten eigenmächtig bis in fremde Häfen verfolgen. Diese Kampfeinstellungen können Sie übrigens nur einsehen, wenn Sie mindestens zwei Schiffe gleichzeitig anwählen bzw. markieren.

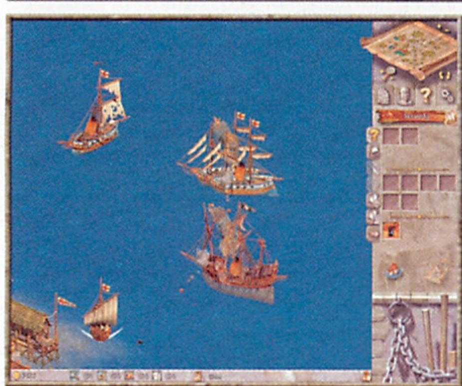
Exkurs: Begegnung mit einem Piraten



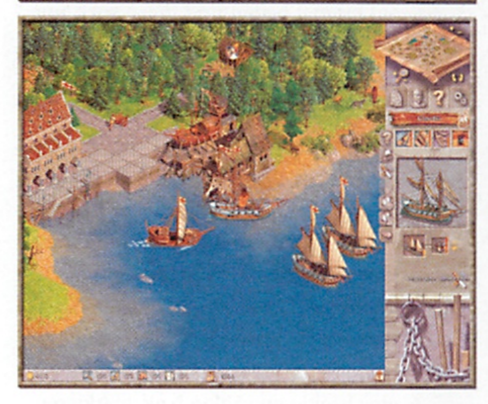
Trauen Sie nicht immer der Weißen Fahne...



...holen Sie lieber Hilfe!



Greifen Sie den Piraten mit vereinten Kräften an...



...und reparieren Sie Ihre Flotte nach dem Gefecht in der Werft.

Der Bedarf Ihrer Siedler

Bislang haben Sie sich nur um diejenigen Bedürfnisse Ihrer Siedler gekümmert, die sie bereits aus der Pionierstufe kennen: Nahrung, Alkohol und Stoffe. An dieser Stelle ist Gelegenheit,



einmal die neuen Bedarfe Ihrer Siedler unter die Lupe zu nehmen. Klicken Sie dazu eines der Siedlerhäuser an, damit Sie die Wünsche dieser Zivilisationsstufe besser kennen lernen. Sie werden feststellen, dass die Siedler einen Bedarf an 6 verschiedenen Waren und 4 öffentlichen Gebäuden haben:

- Nahrung genießt nach wie vor höchste Priorität. Auch bei den Siedlern dürfen Sie sich hier keine Unterversorgung erlauben, ohne dass Ihnen die Einwohner Ihrer Stadt die Gefolgschaft kündigen!
- Aus der Reihe Leder, Stoffe, Salz und Tabakwaren müssen mindestens zwei Warensorten ausreichend vorhanden sein, damit sich Ihre Siedler insgesamt zufrieden zeigen. Für den Aufstieg in die Stufe ‚Bürger' werden jedoch drei der vier Bedarfswaren verlangt.
- Bei Tabakwaren und Gewürzen genügt eine Ware für den weiteren zivilisatorischen Aufstieg.
- Das Wirtshaus (bzw. der darin ausgeschenkte Alkohol) und die Kapelle waren schon in der Pionierstufe Voraussetzung für den Aufstieg in die nächste Stufe. Natürlich sind daher beide auch jetzt in der Siedlerstufe zwingend erforderlich.
- Die Schule ist allein der Forschung wegen ein Muss (siehe oben). Außerdem ist sie Bedingung für die Bürgerstufe.
- Die Kirche schließlich dient allein dem Aufstieg in die nächsthöhere Zivilisationsstufe. Diesen Gebäudebedarf sollten Sie deshalb erst später erfüllen.

Expansion: Neue Inseln besiedeln für Tabak und Gewürze

Im Folgenden sollten Sie sich um die neuen Bedarfswaren für Ihre Siedler kümmern: Tabakwaren und Gewürze. Das bedeutet für Sie zwangsläufig, dass Sie neue Inseln besiedeln müssen (wenn Sie, wie empfohlen, Ihre Basis in der Klimazone ‚Nord' oder ‚Dschungel' errichtet haben). Schiff und Scout sollten inzwischen die umliegenden Eilande nach den gesuchten Rohstoffen erkundet haben. Tabak wächst ausschließlich in der Klimazone ‚Prärie', die in der Mitte des Archipels vorherrscht; Gewürze finden Sie dagegen nur auf Inseln der Klimazone ‚Steppe', die zumeist ein wenig weiter südlich liegen. Suchen Sie sich jeweils eine Insel mit einer möglichst hundertprozentigen Fruchtbarkeit aus. Achten Sie bei Ihrer Entscheidung auch auf die Entfernung zur Ausgangsbasis, auf die zu erschließende Fläche und auf mögliche weitere Ressourcen (z.B. Gold, Edelsteine, Baumwolle, Wein).

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, bringen Sie den Scout sowie ausreichend Baumaterial auf Ihr Schiff und stechen in See. Bald werden Sie insgesamt 2 Kontore, 4 Plantagen, 1 Handwerksbetrieb und eventuell auch Brunnen aus dem Boden stampfen müssen – dazu brauchen Sie eine nicht unbe-

trächtliche Menge an Baumaterial. Verladen Sie direkt 50 t Werkzeuge, 50 t Holz und 50 t Ziegel, damit Sie die Vorhaben auch durchführen können.

Hinweis

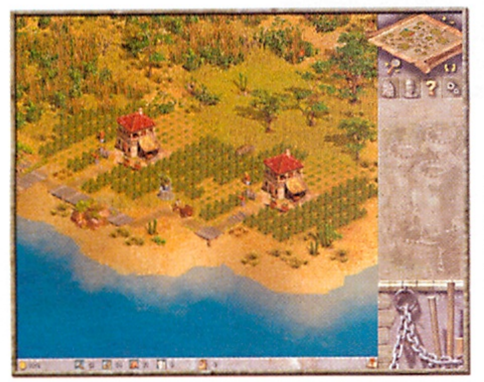
Achten Sie im Folgenden darauf, dass Ihre positive Bilanz durch die neuen Plantagen nicht gleich ins Negative kippt. Leisten Sie sich nur so viele Pflanzungen auf einmal, wie ihr Konto zulässt. Sobald die neuen Anlagen effektiv arbeiten und die Waren regelmäßig per Schiff in Ihrer Stadt auf dem Markt eintreffen, wird sich Ihre Bilanz verbessern und Sie können weitere Plantagen eröffnen.

Halten Sie zuerst Kurs auf Ihre geplante Gewürz-Insel (Klimazone ‚Steppe'). Errichten Sie dort ein Kontor und **zwei Gewürz-Plantagen** in kontornaher Lage. Sie müssen sie durch einen Feldweg mit dem Kontor verbinden, damit die geernteten Spezereien transportiert werden können.

Achten Sie bei der Platzierung Ihrer Gewürzplantagen unbedingt auf die Fruchtbarkeitsanzeige, die in Form eines Balkens über der Plantage erscheint. Bei einer roten Anzeige ist der betreffende Standort nicht besonders gut für das Wachstum von Gewürzpflanzen geeignet, und Sie werden zahlreiche verdorrte Felder zu beklagen haben. Die Ernte fällt dann dementsprechend mager aus.



Wenn Sie keinen idealen Standort finden und Ihre Farmen auf weniger fruchtbaren Grund setzen müssen, können Sie mit einem Brunnen an bzw. auf dem Areal nachhelfen. Dadurch wird ein bestimmter Prozentanteil des trockenen Geländes in fruchtbare Felder umgewandelt und der Output der betreffenden Plantage erhöht.



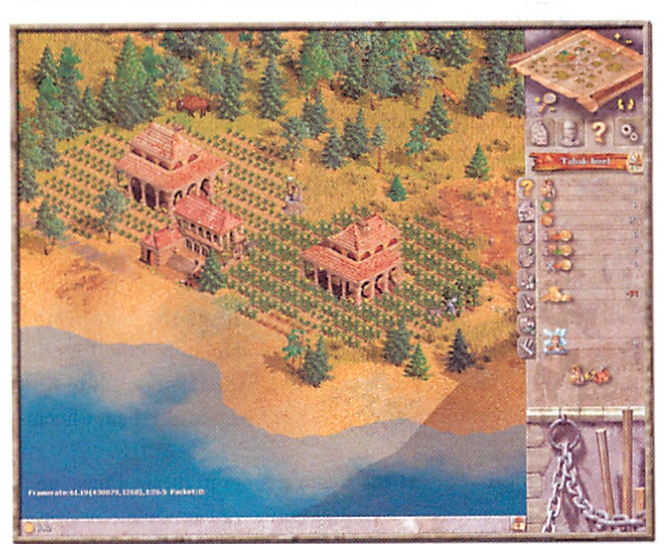
Auf einer Insel der Klimazone ‚Steppe' starten Sie Ihre Gewürzproduktion mit 2 Gewürzplantagen.

Anschließend steuern Sie die Prärie-Insel mit einer hundertprozentigen Fruchtbarkeit für Tabak an, auf der Sie Ihre Rauchwarenindustrie aufziehen wollen. Auch hier errichten Sie natürlich zunächst einmal ein Kontor am Ufer.

Die Produktion von Tabak bzw. Tabakwaren gestaltet sich etwas schwieriger als der Anbau von Gewürzen. Eine optimierte Produktionskette besteht hier aus **zwei Tabakplantagen und ein Tabakverarbeiter**. In Ihrer momentanen Situation (600 Siedler) benötigen Sie etwa 1,5 solcher Produktionsketten, um den Bedarf vollständig zu decken.



Bringen Sie zunächst einmal eine Produktionskette für Tabak in Gang: 2 Tabakplantagen und 1 Tabakverarbeitung. Etwas später, wenn sich der Aufstieg zur Zivilisationsstufe ‚Bürger' abzeichnet, fügen Sie dem eine weitere solche Kette hinzu. Die Tabakpflanzungen benötigen übrigens keinen Straßenanschluss. Sie müssen aber beide im Einzugsbereich des Tabakverarbeiters liegen, damit er die Blätter eigenständig abholen kann. Von der Verarbeitung selbst muss wiederum ein Feldweg zum Kontor führen. Auch bei der Platzierung dieser Plantagen gilt die Regel: möglichst hohe Fruchtbarkeit! Schlagen Sie vor Ort gegebenenfalls Brunnen, falls zu viele Felder verdorrt und unfruchtbar sind.



Die Tabakwarenproduktion starten Sie auf einer Insel der Klimazone Prärie mit anfangs 2 Tabakplantagen und 1 Tabakverarbeiter.



Um Gewürze und Tabak zuhause verkaufen zu können, müssen Sie diese Waren natürlich zuvor auf Ihre Hauptinsel transportieren. Bedienen Sie sich dazu einer **automatischen Handelsroute** (siehe das Kapitel ‚Planung von Autorouten'). Wenn Ihre neue Gewürz-Insel und die neue Tabak-Insel nicht zu

weit auseinanderliegen, können Sie diesen automatisierten Transport mit einem einzigen Schiff bewältigen. Das heißt also, dass Sie dafür nicht erst in der Werft bauen lassen müssen – es genügt durchaus noch Ihr erstes Schiff, mit dem Sie angekommen sind.



Für den Vertrieb benötigen Sie auf Ihrer Hauptinsel außerdem einen entsprechenden Markt- bzw. Verkaufsstand, der Ihre Importe an den Mann bringt. Errichten Sie deshalb möglichst in der Mitte der Siedlung **einen Tabak- und Gewürzstand.**

Weitere Forschungen

Mit dem Verkauf von Rauchwaren und Spezereien wird sich Ihre Bilanz in den nächsten Minuten spürbar aufbessern. Den



Gewinn können Sie gleich in zusätzliche Forschungen investieren. Klicken Sie also die Schule an und widmen Sie sich noch einmal den Forschungskategorien.

Grundsätzlich ist es sinnvoll, **alle verfügbaren bzw. durchführbaren militärischen Technologien** zu erforschen, also diejenigen Optionen, die im Bereich Ihres jeweiligen Wissenskontingents liegen (zurzeit maximal 25 Punkte) und die Sie sich finanziell leisten können. Im Gegensatz zur offenen Aufrüstung oder der Ausbildung von Soldaten zieht die bloße Erforschung von militärischen Technologien und Upgrades auch noch keine sichtbaren Reaktionen auf Seiten der Computergegner nach sich.

Wichtige Forschungs-Technologien sind in dieser Phase: die Schiffskanonen (sofern Sie diese nicht schon zuvor erforscht haben; siehe den Abschnitt zum Büchsenmacher), neue Schiffstypen (‚Mittleres Handelsschiff'), das Katapult und die Brandpfeile. Erst wenn Sie diese Kenntnisse haben, können Ihre Einheiten Gebäude zerstören und die Gegner überhaupt beeindrucken.

Dennoch gilt weiterhin: Beginnen Sie in dieser Phase noch keine Aufrüstungs- oder Militäraktionen (es sei denn, Sie werden ernsthaft in Ihrer Entwicklung behindert)! Kriegerische Auseinandersetzungen sind nach wie vor ausgesprochen teuer: Sie benötigen neben einer Festung für die Ausbildung von Soldaten auch zahlreiche Rohstoffe und eine florierende Waffen- bzw. Rüstungsproduktion. Alle diese Einrichtungen verursachen dauerhaft hohe Kosten, genauso wie ein stehendes Heer und eine Marine. Sie müssen daher wirtschaftlich rundum kerngesund sein, bevor Sie sich in Kampfhandlungen mit einem Computergegner einlassen.



Den Aufstieg zur Zivilisationsstufe Bürger vollziehen

Langsam, aber sicher können Sie den Übergang zur Bürgerphase einleiten. Dazu müssen Sie nur noch einen Bedarf der Siedler erfüllen, der für den Aufstieg zu Bürgern verlangt wird: die Kirche.

Hinweis

Speichern Sie, wie schon beim vorigen Aufstieg, das Spiel ab – schon zu Ihrer eigenen Sicherheit. Sollte im Laufe der Entwicklung irgendetwas aus dem Ruder laufen, haben Sie damit einen sicheren Stand, zu dem Sie zurückkehren können.

Hinweis

Gegenüber Anno 1602 hat sich das Zusammenspiel von Kapelle und Kirche (wie auch von Schule und Universität) etwas verändert. Nach dem Bau eines Gotteshauses werden nun alle Kapellen auf der Insel automatisch zu Steinkapellen aufgewertet. Das Besondere daran: Die Steinkapelle vereinigt die Funktionalität von Kapelle und Kirche, und alle Einwohner, die in ihrem Einzugsbereich wohnen, können dort ihren Bedarf an einer Kapelle und einer Kirche stillen! Das heißt, dass Sie die Kirche nicht mehr zentral in Ihrer Stadt platzieren müssen, sondern praktisch nach Belieben setzen können! Ab dann starten auf dieser Insel auch alle zukünftigen Kapellen direkt als Steinkapelle (und damit mit der Funktionalität einer Kirche), sodass Sie Kosten und Platz sparen. Erst wenn Sie die Kirche wieder abreißen, verwandeln sich alle Steinkapellen zurück in normale Kapellen und verlieren ihren ‚Kirchen-Bonus'.



Die Steinkapelle entsteht durch den Bau einer Kirche, sie vereint die Funktionalität von Kapelle und Kirche.

In der Folge werden sich Ihre Siedler langsam, aber sicher zu Bürgern weiterentwickeln. Pro Wohnhaus werden dabei 2 t Holz, 2 t Werkzeuge und 4 t Ziegel verbraucht. Das summiert sich bei 40 Häusern auf insgesamt 80 t Holz, 80 t Werkzeuge und 160 t Ziegel – da muss Ihre Produktion Schritt halten können! Die Bevölkerung wächst dabei pro Haus von

15 auf 28 Einwohner an. Das ergibt für das laufende Tutorial insgesamt 1.120 Bürger.



Auch diesmal sollte der Aufstieg zur nächsthöheren Stufe kontrolliert ablaufen. Sie brauchen bei rasch steigenden Einwohnerzahlen natürlich entpsrechend mehr Nahrung, Alkohol, Stoffe usw., und eine Bevölkerungsexplosion kann sie leicht in den Ruin treiben. Regeln Sie den Übergang daher wie zuvor durch das umsichtige ‚Sperren von Baumaterial' und erhöhen Sie in der ‚Sprungphase' unbedingt die Zahl Ihrer bedarfsorientierten Betriebe (siehe dazu den nächsten Abschnitt), sonst geraten Sie in Schwierigkeiten! Vergessen Sie auch nicht, die zweite Produktionskette für Tabak zu errichten (siehe oben).

Übersicht: Produktionsgebäude für Bedarfswaren (für das Beispiel mit 40 Siedlerhäusern)

Die nachfolgende Tabelle fasst noch einmal alle Produktionsbetriebe für Bedarfswaren zusammen, die bisher im Endlosspiel beschrieben wurden. Die Menge reicht in der Regel aus, um 600 Siedler (40 Häuser) stabil zu versorgen. Es wurde aber bereits verschiedentlich angemerkt, **dass Sie eventuell bei der ein oder anderen Bedarfsware die Produktion erhöhen müssen (z.B. bei Nahrung oder Stoffen). Das hängt jeweils von der Auslastung bzw. Effektivität Ihrer Betriebe und der Fruchtbarkeit ihrer Farmen ab.**



Icon	Name	Icon	Ware
	1 Jäger + 1 Gerberei		Nahrung + Leder
	2 Rinderfarmen + 1 Fleischerei		Nahrung
	3 Schaffarmen + 1 Weberei		Stoffe



Icon	Name	Icon	Ware
	2 Kleine Farmen		Alkohol
	2 Hopfenfarmen + 1 Brauerei		Alkohol
	2 Gewürz-Plantagen		Gewürze
	4 Tabakplantagen + 2 Tabakverarbeiter (Überproduktion)		Tabakwaren

Achten Sie während der Aufstiegsphase auf Ihre Nahrungsversorgung

Erfahrungsgemäß wächst die Bevölkerung zu Beginn der Bürgerphase mitunter recht schnell an. Daher sollten Sie vor dem Wechsel der Zivilisationsstufe vorsichtshalber die Nahrungsproduktion aufstocken, besonders wenn Ihre Vorräte begrenzt sind. Setzen Sie also eine weitere Nahrungs-Produktionskette in Form von **2 Rinderfarmen** und **1 Fleischerei** in Gang. Normalerweise können Sie zwar mit dem Jäger und der bestehenden Produktionskette (2 Rinderfarmen, 1 Fleischerei) anfangs ganz gut über die Runden kommen, aber nur dann, wenn der Jäger ein wirklich gutes Jagdgebiet hat und Sie über eine ausreichende Lebensmittelreserve von ca. 30 bis 40 t verfügen. Im Zweifelsfall sollten Sie die Produktion wie beschrieben ankurbeln.

Siedler: Gewürz-Insel

Siedler: Tabak-Insel

Tabak-Plantage

Brunnen

Markt sichert eigenen Einflussbereich

Produktionsketten für Tabakwaren

Tabak-Verarbeiter

Brunnen

Kontor

Prärie-Insel mit 100% Tabak

Die Bürgerphase

Die Aufwertung der Siedlerhäuser zu Bürgerhäusern kostet Sie, wie gesagt, sehr viel Baumaterial. Wenn Sie nicht aufpassen, wird Ihr Vorrat an Holz, Ziegeln und Werkzeugen sehr schnell aufgebraucht sein. Stoppen Sie deshalb wie gewohnt in regelmäßigen Abständen (z.B. ab der 200-Bürger-Marke) die Ausgabe von Baumaterial, sodass sich wieder eine Lagerreserve für andere Projekte ansammeln kann. Diese Bestände werden Sie dringend benötigen, wenn Sie Ihre Bedarfswarenproduktion in allen Bereichen erhöhen müssen.

Hier gilt es aber, geschickt zu steuern: Geben Sie zwischendurch, wenn die Vorräte es erlauben, immer wieder mal etwas Material für die Siedler frei, damit sie sich mehr und mehr zu Bürgern entwickeln können. Dadurch erhalten Sie schließlich wieder einige Bewohner mehr, die es durch entsprechende Bedarfswarenkäufe in Ihrer Kasse klingeln lassen.

Mehr Wohnhäuser braucht das Land

Nachdem alle Siedler aufgestiegen sind und sich die Versorgungslage stabilisiert hat, ist es ratsam, die Zahl der Wohnhäuser (und damit der Konsumenten) weiter zu erhöhen. In diesem Tutorial-Spiel kommen zum alten Stadtkern weitere 8 Wohnhäuser hinzu, wodurch sich die Gesamtzahl auf 48 erhöht. Es sei noch einmal darauf hingewiesen: Der Grundriss in Form von zwölf Viererblöcken rund um das Zentrum mit den öffentlichen Gebäuden (siehe Abbildung unten) ist nur eine von vielen möglichen Architekturen; er wurde hauptsächlich der Übersichtlichkeit wegen gewählt. Sie können genausogut dreieckige, runde oder vieleckige Städte mit und ohne Straßen bauen – solange Ihre Einwohner damit zufrieden sind. Die Zahl 48 hat übrigens einen weiteren Vorteil im Hinblick auf die nächste Stufe: In diesem Umfang bringt die Bevölkerung nach dem Aufstieg zu Kaufleuten schon die Voraussetzungen für alle neuen Gebäude mit.

Wenn alle 48 Wohnhäuser sich zu Bürgerhaushalten entwickelt haben, leben in Ihrer Stadt summa summarum 1.344 Einwohner. An diese stattliche Zahl von Konsumenten können Sie jetzt tonnenweise Bedarfswaren verkaufen und gute Geschäfte machen – vorausgesetzt, Sie sind in der Lage, diese enormen Warenmengen auch zu produzieren.

Produktion aus der Stadt auslagern



Mehr Bürger bedeuten aber auch mehr Kosten. Denn ab 200 Bürgern werden die Markthaupthäuser und Kontore auf Ihrer Hauptinsel aufgewertet (grafisch) und damit wirklich teuer. Sie werden diesen Wechsel zwar nirgendwo direkt ablesen können, aber bald zu spüren bekommen, dass die Betriebskosten für Ihre Markthaupthäuser jetzt 30 Goldstücke und für Ihre Kontore 35 Goldstücke pro Gebäude und Minute betragen. Das gilt allerdings nur für die Hauptinsel und nicht für die Produktionsinseln (d.h. die Inseln ohne Bewohner). Das Ziel ist deshalb, auf der Hauptinsel (d.h. dort, wo die Bewohner angesiedelt sind) so wenig Markthaupthäuser wie möglich zu errichten und damit Ausgaben in Form von laufenden Kosten zu sparen. So sollten Sie in der Bürgerphase verstärkt die Auslagerung diverser Betriebszweige betreiben. Statt Ihren Einzugsbereich auf der Hauptinsel mit neuen Markthaupthäusern zu erweitern, legen Sie neue Produktionen auf anderen Inseln an und organisieren den groß angelegten Transport der dort produzierten Bedarfsgüter nach Hause. Das gilt besonders für die Plantagen- und Farmproduktionen, die sehr viel Platz brauchen. Es ist unter Umständen sogar sinnvoll, ganze Produktionszweige auf der Hauptinsel abzureißen und anderswo neu aufzuziehen, z.B. die Hopfen-Brauerei-Kette oder die Schaffarm-Weberei-Linie. (Konkrete Hinweise dazu erhalten Sie weiter unten.)



In einem Ring von 12 Häuserblöcken rund um das Zentrum finden insgesamt 48 Wohnhäuser Platz.

Aufstockung der bestehenden Bedarfswarenproduktionen

Es wurde oben bereits gesagt, dass Sie nach den ersten Entwicklungsschüben und mit steigender Einwohnerzahl bei einigen Segmenten Ihres Warenangebots die Produktion hochfahren müssen, um die Leute nach wie vor bei Laune zu halten. Welche Sparten Sie dabei zuerst ausbauen, hängt in erster Linie vom aktuellen Lagerbestand ab. Überprüfen Sie deshalb in dieser Phase regelmäßig Ihre Vorräte auf der Haupt-

insel und investieren Sie zuerst in die Produkte, von denen Sie zurzeit am wenigsten auf Lager haben und die am dringendsten gebraucht werden.



Falls Sie zu diesem Zeitpunkt noch kein zweites Schiff gebaut haben, sollten Sie das spätestens jetzt nachholen. Schließlich müssen Sie eine ganze Menge Baumaterial auf die Produktionsinseln schaffen, wenn Sie mit der Bedarfsgüterproduktion dorthin expandieren wollen. Und Ihr erstes Schiff ist vollauf mit dem Tabak- und Gewürztransport ausgelastet. Zudem werden Sie neue Inseln besiedeln und neue Transportrouten einrichten müssen, so dass Sie im Laufe der Bürgerphase nicht umhinkommen, weitere Schiffe zu produzieren. Da das Mittlere Handelsschiff bei gleichem Unterhalt weniger Vorteile bietet als ein Großes Handelsschiff, sollten Sie bei entsprechenden Ressourcen in der Schule bereits jetzt das Große Handelsschiff erforschen. Durch diese Forschung wird gleichzeitig auch der Bau einer Großen Werft möglich. Und die steht Ihnen ansonsten erst in der nächsthöheren Zivilisationsstufe ‚Kaufleute' zur Verfügung. Das Große Handelsschiff hat die größte Ladekapazität und Fahrgeschwindigkeit von allen Schiffen in Anno 1503.



Ob Sie Ihre neuen Schiffe mit Kanonen bewaffnen oder nicht, hängt von der aktuellen Spielsituation ab: von der Aktivität und Aggressivität der Piraten sowie der Computergegner. Sie müssen in dieser Phase allerdings ständig damit rechnen, dass Ihre Handelswege attackiert werden, besonders in Endlosspielen mit sehr aggressiven Piraten. Verzichten Sie fürs Erste am besten dennoch auf eine Bewaffnung Ihrer Handelsmarine, damit sie nicht unnötig in Kämpfe verwickelt wird. Auch mit Kanonen sind die kleinen und mittleren Handelsschiffe den zumeist größeren Piratenkreuzern unterlegen. Lassen Sie Ihre Frachter lieber flüchten und reparieren Sie die beschädigten Schiffe regelmäßig in der kleinen Werft. Sie können auch versuchen, das Piratennest auf der Karte ausfindig zu machen (wenn es eines gibt) und den Seeräubern Schutzgeld zu zahlen, sofern es ihr Kontostand erlaubt. Der Aufbau einer gerüsteten Kriegsschiff-Eskorte dagegen lohnt sich in dieser Phase noch nicht; der Unterhalt ist viel zu teuer. Denken Sie allenfalls auf lange Sicht an den Bau einer Kriegsflotte, mit der Sie dann Jagd auf die Piraten machen können.

Konzentrieren Sie sich also vorerst darauf, Ihre Bedarfswarenproduktion auszuweiten. Höchstwahrscheinlich müssen Sie dabei in der nachfolgenden Reihenfolge und im genannten Umfang die Kapazitäten erhöhen:

Hinweis

Weiter hinten im Buch finden Sie eine Tabelle für die Bedarfswarenproduktion. Sie zeigt Ihnen kompakt und übersichtlich für alle Zivilisationsstufen die erforderliche Anzahl von entsprechenden Produktionsketten. Die folgenden Daten können Sie auch dort nachschlagen.

Hinweis

Die Mengenangaben beziehen sich auf eine Stadt mit etwa 48 Bürgerhäusern. Je nachdem, ob Sie mehr oder weniger Häuser gebaut haben, sollten Sie die Anzahl Ihrer Versorgungsbetriebe entsprechend anpassen.

Gewürze: Erhöhen Sie die Produktion auf Ihrer Gewürzinsel auf mindestens **vier Gewürzplantagen.** Erweitern Sie dazu eventuell Ihren dortigen Einflussbereich mit einem weiteren Markthaupthaus, besonders dann, wenn Sie innerhalb Ihrer aktuellen Reichweite keine neuen Standorte finden, die hinreichend fruchtbar sind. Mit vier Plantagen sollte eine ausreichende Versorgung Ihrer Bürger gegeben sein. Achten Sie jedoch im Folgenden ein wenig darauf, wieviel verbraucht und verlangt wird. Wenn Sie Missernten von unfruchtbaren Feldern einfahren und der Output entsprechend gering ist, sollten Sie unter Umständen noch eine fünfte Gewürzplantage draufsetzen. Platzieren Sie vielleicht auch Brunnen in der Nähe Ihrer Pflanzungen. Mittlerweile ist Ihnen die Erforschung des ‚Tiefen Brunnens' möglich (siehe unten), mit dem Sie noch mehr karge Felder fruchtbar machen können. Es rentiert sich daher durchaus, wenn Sie dieses Forschungsprojekt früh durchziehen.



Mit 4 oder 5 Gewürzplantagen sorgen Sie für die Bürgerphase vor.

Alkohol: Die Tutorial-Stadt benötigt in der Bürgerphase insgesamt **vier effektive Alkohol-Produktionen**. Auf diesem Gebiet heißt das Motto Innovation. Neben der bewährten Produktionskette aus Hopfenfarmen und Brauerei steht Ihnen nun ab 200 Bürgern auch die in Bezug auf Produktionskosten und Produktivität absolut gleichwertige Möglichkeit des Rum-Brennens aus Zuckerrohr zur Verfügung. Zuckerrohr wächst nur auf Dschungel-Inseln. Die Erschließung der Klimazone **Dschungel** ist in den nächsten Minuten auch für die Gewinnung von Seidenstoffen sowie eventuell für den Anbau von Baumwolle sehr von Vorteil. Entscheidende Kriterien für die Auswahl der Insel sind hohe Fruchtbarkeiten für Zuckerrohr, Seide, Indigo und Baumwolle. Da die Marktgebäude auf einer Nebeninsel wesentlich billiger sind als auf Ihrer Hauptinsel, lohnt es sich, einen Teil der Alkoholproduktion in Form von **Zuckerrohr-Plantagen** und **Rumbrennereien** auf eine geeignete Dschungel-Insel auszulagern. Das Verhältnis von Plantagen zu weiterverarbeitenden Betrieben ist 2 : 1.

Auf jeden Fall sollten Sie sich in dieser Phase von den unproduktiven und teuren Kartoffelfarmen trennen – allerdings erst dann, wenn die anderen vier Alkoholproduktionsketten effektiv arbeiten und verlässlich liefern!



Auf einer Dschungel-Insel produzieren Sie zusätzlichen Alkohol mit 6 Zuckerrohrplantagen und 3 Rumbrennereien.

Nahrung: Als Nächstes müssen Sie die Ernährungslage verbessern. Ab einer Bevölkerung von 200 Bürgern können Sie zu diesem Zweck die äußerst effektive Produktionskette Getreide/Mehl/Nahrung einrichten, die aus **4 Getreidefarmen, 2 Mühlen und 1 Bäckerei** besteht. Dabei benötigt nur die Bäckerei einen Straßenanschluss; die Getreidefarmen müssen aber im Einzugsgebiet der Mühlen liegen und diese wieder im Bereich der Bäckerei, damit die Zulieferung reibungslos vonstatten geht. Das wird zusammen mit Ihrem Jäger und den beiden bestehenden Produktionsketten (2 Rinderfarmen/1 Fleischerei) ausreichen, um Ihre Bürger für die nächste Zeit satt zu bekommen.

Im Zuge der empfohlenen Auslagerung von Produktionen auf andere Inseln (siehe oben) sollten Sie erwägen, die Getrei-



4 Getreidefarmen und 2 Mühlen liefern an die Bäckerei und sorgen für eine sehr ergiebige Nahrungsproduktion.

defarmen, die Mühlen und die Bäckerei auf einer anderen Insel zu errichten. Auch diese Produktionskette braucht schließlich Platz, und da würden Sie wahrscheinlich nicht darum herumkommen, ein weiteres teures Markthaupthaus zu errichten, um mit dessen Einzugsbereich den benötigten Bauplatz zu gewinnen. Getreide wächst grundsätzlich in allen Klimazonen (außer auf den Polarinseln).

Stoffe: Desweiteren müssen Sie für die angestrebte Zahl von Bürgern die Stoff-Produktion erhöhen. Um alle 1.344 Bürger ausreichend zu versorgen, benötigen Sie den Output von **mindestens 3 Webereien.** Ob diese dann den Ertrag von **je 3 Schaffarmen oder je 2 Baumwollplantagen** verarbeiten, bleibt letztendlich Ihnen überlassen. Konkret stehen folgende Alternativen zur Wahl: Wenn Sie die Schafzucht erweitern, ist zu bedenken, dass diese Betriebe jede Menge Baugrund belegen. Daher sollte man sie lieber nicht auf der Hauptinsel ansiedeln, sondern – ganz im Sinne der betriebenen Auslagerung – auf anderen Inseln, wo es ausreichend fruchtbaren Weideflächen gibt. Womöglich stellen Sie die Webereien gleich dazu. Wenn Sie allerdings – wie empfohlen – eine Dschungel-Insel besiedelt haben, können Sie dort Baumwollplantagen einrichten (je zwei pro Weberei). Dasselbe funktioniert natürlich ebenso auf einer Prärie-Insel, die Baumwolle bietet. Orientieren Sie sich bei der Standortwahl an der höchsten Fruchtbarkeit und am fruchtbaren Bauplatz. In jedem Fall können Sie die Webereien auf derselben Insel platzieren und erst die fertige Ware in Ihre Stadt verfrachten. Wenn nicht, dann richten Sie eben nur den Rohstofftransport ein und bauen zwei zusätzliche Webereien auf der Hauptinsel. Eine Entscheidungshilfe sind unter Umständen die Betriebskosten: Sie fallen für drei Schaffarmen (zusammen 30 Goldstücke) niedriger aus als für zwei Baumwollplantagen (zusammen 40 Goldstücke).

Tabakwaren: In der Siedlerphase haben Sie bereits eine kleine Überproduktion an Tabakwaren aufgebaut. Somit verfügen Sie zu Beginn der Bürgerphase über einen gewissen Lager-

Hinweis

Sollten zu viele Felder der Baumwollplantagen unfruchtbar sein, reicht das Verhältnis von vier Plantagen für zwei Webereien eventuell nicht aus. Denken Sie in diesem Fall über Brunnen nach (auch tiefe Brunnen; siehe unten), mit denen Sie die Fruchtbarkeit steigern können, oder errichten Sie einfach eine fünfte Baumwollplantage.





Mit 6 zusätzlichen Schaffarmen oder 4 neuen Baumwollplantangen steigern Sie den Ertrag, den sie in 2 zusätzlichen Webereien verarbeiten.

bestand und müssen hier wahrscheinlich erst zuletzt investieren. Stocken Sie einfach die Anzahl der Produktionsketten von zwei auf drei auf: Installieren Sie zwei **weitere Tabakplantagen und einen zusätzlichen Tabakverarbeiter** auf Ihrer Tabakinsel. Damit kommen Sie in der Bürgerphase erst einmal klar. Vor dem Aufstieg in die Stufe ‚Kaufleute' errichten Sie dann noch eine vierte Produktionskette, um für den Übergang einen ausreichenden Vorrat anzulegen.



Mit insgesamt 6 Tabakplantagen und 3 Tabakverarbeitern können Sie Ihre Bürger in ausreichendem Maße mit Nikotin versorgen.

Der Bedarf der Bürger und die weitere Planung

Sind die alten Bedarfe einmal geordnet und gesichert, widmen Sie sich den neuen Bedürfnissen der Bürger. Dazu klicken Sie ein beliebiges Bürgerhaus an, sodass Sie rechts die Bedarfsübersicht einsehen.

Fünf (bzw. sechs) der dort aufgelisteten Bedarfswaren kennen Sie schon: Nahrung, Stoffe, Salz, Tabakwaren, Gewürze sowie Alkohol, der natürlich nach wie vor als ‚Wirtshaus-Bedarf' angezeigt wird. Auch an den Prioritäten hat sich nichts geändert. Absolut notwendig sind Nahrung und Alkohol. Eine Unterversorgung bei einer dieser beiden Waren dürfen Sie sich nicht erlauben, weil die Bewohner Ihres kleinen, aber feinen Städtchens Sie sonst im Stich lassen – egal wie gut oder schlecht die anderen Bedarfe erfüllt sind. Darüber hinaus müssen Sie das Volk mit mindestens zwei weiteren Warengruppen ausreichend versorgen, damit es zufrieden ist. Dafür haben Sie im Prinzip schon in der Siedlerphase mit den Tabakwaren und den Gewürzen gesorgt. Indem Sie diese Zweige ausbauen (siehe oben), garantieren Sie auch die ausreichende Versorgung in der Bürgerphase – und somit auch die Zufriedenheit.



Sie können sich also in aller Ruhe an die Erfüllung der übrigen Waren- und Gebäudebedarfe begeben, um den Aufstieg zur Stufe ‚Kaufleute' vorzubereiten. Neu sind jetzt



Lampenöl und **Seidenstoffe** sowie die Gebäudebedarfe,



Universität und **Badehaus.**

Die beiden neuen Warenbedarfe an Lampenöl und Seidenstoffen werden Sie im Folgenden durch den Aufbau entsprechender Produktionen erfüllen (siehe unten). Mit den erwarteten Gebäuden sollten Sie an dieser Stelle des Spiels dagegen noch etwas warten. Die Universität sollten Sie erst dann platzieren, wenn Ihre Bilanz entsprechend erfreulich aussieht, da sie extrem hohe Betriebskosten verursacht (150 Goldstücke). Das Badehaus platzieren Sie am besten erst zu dem Zeitpunkt, wenn Sie bereit und willens sind, zur nächsten Zivilisationsstufe aufzusteigen

Optional: Start einer Salzproduktion

Seit der Pionierphase schleppen Sie nun den Salzbedarf Ihrer Bevölkerung mit sich herum. Er ist weiterhin nicht vorrangig



wichtig, und bislang haben Sie die eigene Förderung gemieden, da der Verbrauch pro Kopf so gering ist, dass Sie bei den bisherigen Einwohnerzahlen die Kosten der Salzgewinnung mit den Einnahmen aus dem Verkauf nicht wieder hereinbekommen hätten. Doch ab der Stufe ‚Bürger' bzw. einer Bevölkerung von ca. 1.000 Einwohnern können Sie langsam, aber sicher mit dem Salzverkauf die Kosten von Mine und Saline decken.

Sie können also in dieser Phase optional **eine Salzmine** und **eine Saline** einrichten (diese einzige Produktionskette genügt). Wenn Sie auf Ihrer Insel kein Salzvorkommen haben, geht das auch auf einer anderen Insel. Entsprechende Vorkommen finden Sie in Endlosspielen insbesondere in den Klimazonen ‚Nord' und ‚Tundra'. Von dort müssen Sie das weiße Gold natürlich anschließend auf Ihre Hauptinsel schaffen (Bauauftrag: ein kleines Handelsschiff). Ihre Bürger werden dann das Salz an den bestehenden Marktständen für ‚Nahrung/Salz' kaufen und Ihnen somit einen weiteren – wenn auch nicht besonders ergiebigen – Umsatz bescheren. Da Sie allerdings trotzdem noch eine Überproduktion zu verzeichnen haben werden, bieten Sie überschüssigen Lagerbestände über Ihr Kontor den fliegenden Händlern an.



Mit einer großen Zahl von Bürgern lohnt sich auch so langsam die Salzgewinnung für den Eigenverbrauch.

Der Aufbau einer Lampenöl-Produktion

Machen Sie sich anschließend an die Erfüllung des ersten ‚echten' neuen Bedarfs: Lampenöl. Dazu schicken Sie einen Walfänger aus, der den Walspeck erjagt, der anschließend



in einer Transiederei zu Lampenöl raffiniert wird. Logischerweise siedeln Sie eine solche Produktionskette dort an, wo Wale vorkommen, also vornehmlich im Norden, in der Nähe von Tundra- und Polarinseln. Auf der Karte können Sie die Tiere im Wasser erkennen, so dass Sie auch direkt optisch die Ergiebigkeit der Walgründe beurteilen können.

Rüsten Sie also ein Schiff mit ausreichend Werkzeugen (ca. 30 t), Holz (50t), Ziegel (50 t) **und Seilen** (7 t) aus, segeln Sie gen Norden und suchen sich dort eine Tundra- oder Polarinsel, die in guten bis sehr guten Walfanggebieten liegt. Optimal ist eine Tundrainsel, die darüber hinaus auch reiche Bestände von Pelztieren bietet (dieses Wild werden Sie später noch brauchen). Am Ufer errichten Sie **ein Kontor,** in das Sie sämtliche Materialien entladen, die Sie geladen haben – auch die Seile. Bauen Sie anschließend **ein Walfänger-Gebäude** (Baumenü-Kategorie ‚Küstengebäude'). Wenn Sie es anklicken, können Sie dann im Menü rechts für 12 t Holz, 7 t Seile und 600 Goldstücke **ein Walfängerschiff** in Auftrag geben. Nach dem Stapellauf begibt es sich automatisch auf Walfang und wird alsbald mit hoffentlich reicher Beute zurückkehren.



Der Fang verlässt das Walfänger-Gebäude als Walspeck. Errichten Sie in der Nähe noch **1 - 2 Transiedereien,** in denen er weiter zu Lampenöl verarbeitet wird. Von dort muss dann ein Feldweg zum Kontor führen, in dem der fertige Brennstoff eingelagert werden kann. Abschließend bauen Sie ein neues (kleines) Handelsschiff und schaffen damit das Lampenöl auf einer automatischen Transportroute zu Ihrer Hauptinsel. Wenn Sie für andere Zwecke schon einen Transportweg eingerichtet haben, der ohnehin in der Nähe vorbeiführt, dann können Sie natürlich auch diesen einfach erweitern.



Mit einem Walfänger und 2 Transiedereien (hier auf einer Tundrainsel) sichern Sie die Versorgung Ihrer Bevölkerung mit Lampenöl.

In der Stadt können Sie das Öl mit den vorhandenen Marktständen allerdings gar nicht verkaufen. Dazu müssen Sie zuvor eigens **einen Lampenölstand** errichten. Nachdem alle Bürger ihren Bedarf weitgehend gedeckt haben, werden sich die Tranfässer sehr schnell und in großen Mengen in Ihren Lagerhäusern stapeln, sodass Sie diese Ware auf die Verkaufsliste in Ihrem Kontor setzen können (Mindestlagerbestand ca. 30 t).

Die Produktion von Seidenstoffen

Der zweite neue Bedarf der Bürger sind **Seidenstoffe.** Die entsprechende Produktionskette führt von der Seidenplantage

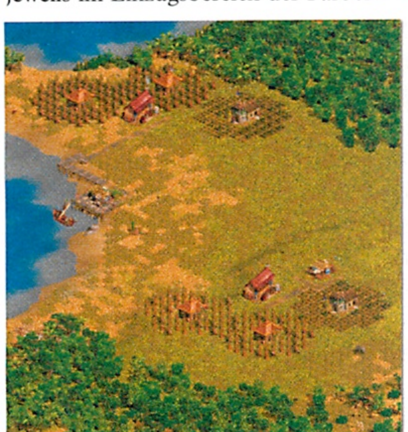


und der Indigoplantage in die Färberei. Spätestens jetzt müssen Sie eine **Dschungel-Insel** besiedeln, denn Seidenraupen und Indigopflanzen gedeihen nur dort. (Vielleicht haben Sie diese Klimazone ja auch schon im Rahmen der Alkohol- bzw. Stoffproduktion erschlossen.) Finden und besiedeln Sie also eine Insel mit möglichst 100%igen Fruchtbarkeiten. Zur Not trennen Sie auch die Produktionen, wenn Sie ideale Bedingungen nur auf zwei unterschiedlichen Inseln vorfinden. In diesem Fall müssen Sie außerdem den Transport eines Rohstoffs auf diejenige Insel bewerkstelligen, auf der die Färberei steht. Können Sie bei Seide oder Indigo nur auf eine 50%ige Fruchtbarkeit zugreifen, müssen Sie die unten genannte Zahl von Produktionseinheiten entsprechend verdoppeln.

Bemerkung

Produktionen bei 50%iger Fruchtbarkeit sollten Sie grundsätzlich vermeiden, da Sie bei halber Leistung praktisch doppelt so hohe Kosten haben und deshalb meist auf Ihre Gewinne verzichten müssen. Unter Umständen zahlen Sie sogar noch drauf.

Eine optimale Produktionskette für Seidenstoffe besteht aus **2 Seidenplantagen, 1 Indigoplantage** und **1 Färberei** – das gilt, wie gesagt, nur bei 100%igen Fruchtbarkeiten für Seide und Indigo! Errichten Sie gleich **2 solcher Produktionsketten** auf der Insel ihrer Wahl. Dabei müssen Sie nur die Färbereien mit dem Kontor oder einem Markthaupthaus per Feldweg oder Straße verbinden; die zugehörigen drei Plantagen müssen jeweils im Einzugsbereich der Färberei liegen.



Mit Seidenstoffen produzieren Sie für Ihre Bürger einen ersten Luxusartikel.

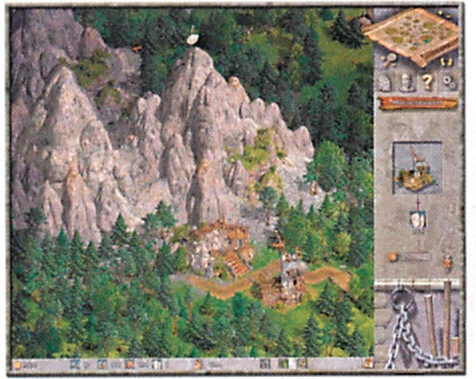
Richten Sie schließlich auch für diese Produktlinie eine automatische Transportrouteroute zu Ihrer Hauptinsel ein (mit einem neuen Schiff oder einem vorhandenen). Dort müssen Sie noch **einen Kleidungsstand** errichten, an dem die Seidenstoffe verkauft werden und so einen weiteren Bedarf stillen.

Das vierte Baumaterial: Marmor

Für den Bau einiger der neuen Gebäude benötigen Sie nun neben Werkzeugen, Holz und Ziegeln auch das vierte Baumaterial, das es in Anno 1503 gibt: Marmor. Dazu zählen



unter anderem das Badehaus und die Bibliothek (siehe unten). **Ohne Marmor ist die Entwicklung Ihrer Bevölkerung an dieser Stelle für Sie zu Ende!!!** Sie sollten deshalb spätestens jetzt versuchen, ein solches Marmorvorkommen in den Bergen der nördlichen Klimazone zu finden und zu sichern, indem Sie sich auf der entsprechenden Insel niederlassen und das Gebirge Ihrem Einzugsbereich hinzufügen. Platzieren Sie dort **einen Marmorsteinbruch** und **einen Marmorsteinmetz** und verfrachten Sie anschließend das gewonnene Material auf Ihre Hauptinsel.



Mit etwas Glück gewinnen Sie den Marmor mit einem Marmorsteinbruch und einem Marmorsteinmetz selbst.

In manchen Inselwelten von Anno 1503 sind die Marmorvorkommen nicht gerade reichlich gesät (siehe dazu Kapitel 2 ‚Inselwelten im Endlosspiel'). Daher kann es eventuell vorkommen, dass alle Marmor-Vorkommen bereits von Ihren Konkurrenten besetzt sind. In diesem Fall bleiben Ihnen nur zwei Möglichkeiten : friedlicher Handel oder eine militärische Anektion.

Stellen Sie im Kontor Ihrer Hauptinsel den Einkauf von Marmor ein. Verwenden Sie die maximale Lagermenge Ihrer Märkte und Kontore als Einkaufslimit bzw. Einkaufsmenge und bieten Sie den Höchstpreis, um den anderen Spielern auch einen hohen Anreiz für einen Handel zu geben. Die Preisspanne für Marmor ist mit 15–21 Goldstücken nicht sonderlich groß. In dieser Phase, in der Ihre Bilanz fette Gewinne ausweisen dürfte, können Sie ruhigen Gewissens den Höchstpreis von 21 Goldstücken für 1 t Marmor bieten. Daraufhin wird sich höchstwahrscheinlich über kurz oder lang Marmor in ausreichenden Mengen in Ihren Lagerhäusern einfinden.



Sollte jedoch niemand auf Ihr Angebot eingehen, so bleibt Ihnen immer noch die militärische Lösung des Problems. Erkunden Sie die gegnerischen Inseln und bereiten Sie einen Militärschlag gegen eine passende, nur unzureichend bewachte Marmor-Insel vor. Mit etwas Glück genügt es, wenn Sie einfach nur das Kontor und

vielleicht 1-2 Märkte mit einer Gruppe Kriegsschiffe und Bogenschützen niederbrennen und erobern. Solche Maßnahmen sind jedoch nur in Ausnahmefällen nötig.

Exkurs: Handelsverträge und der Umgang mit den Piraten

Wie man am Beispiel vonMarmor sieht, können die Handelsbeziehungen zu den übrigen Computergegnern mit der Zeit wichtig werden. Wenn Sie in Ihrem Spiel nicht gerade kriegerisch gestimmt sind, sind Verträge mit einigen oder allen Konkurrenten mitunter Gold wert. So überbrücken Sie kurzfristig eventuelle Engpässe in Ihrer Siedlung, indem Sie die verlangten Waren von Ihren Handelspartnern beziehen, an die Sie wiederum eigene Überschüsse verkaufen können.



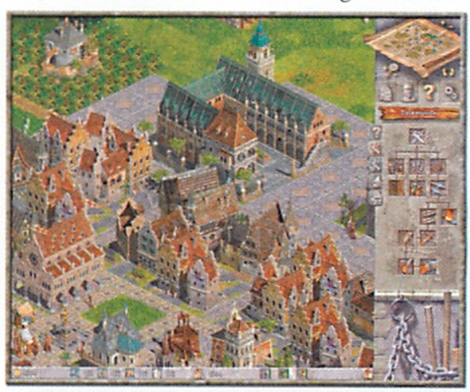
Handelsverträge schließen Sie im Spielermenü ab (Untermenü ‚Diplomatiestatus'). Doch nicht jeder ausgewählte Handelspartner wird ein Vertragsangebot direkt akzeptieren. Versuchen Sie es vorher mit einer Nachricht an den betreffenden Spieler, die ihn einem Vertrag geneigter machen soll, indem Sie sich quasi ‚einschmeicheln'. Übertreiben Sie es aber nicht, da sich der gewollte Effekt sonst genau ins Gegenteil verkehren kann!

Ein guter Handelspartner sind außerdem – zu jeder Zeit im Spiel – die Piraten. Falls irgendwo innerhalb der Inselwelt ein Piratennest existiert, können Sie es ansteuern, das Kontor der Seeräuber anklicken und so den Handel aufnehmen. Allerdings eignet sich dieser Umschlagplatz mehr für den Einkauf und weniger für den Verkauf von Waren.

Universität, Bibliothek und Forschung

Sobald Sie Lampenöl und Seidenstoffe in größeren Mengen an Ihre Bürgern verkaufen, sollte Ihre Gesamtbilanz erfreulich positiv ausfallen. Spätestens dann können Sie sich den Bau – und vor allem den Unterhalt – einer **Universität** leisten. Errichten Sie also jetzt die Hochschule, mit der Sie einen weiteren Bedarf Ihrer Bürger erfüllen. Die maximale Wissensmenge bleibt zwar trotz Uni weiterhin gleich (in der Bürgerphase grundsätzlich 70 Punkte), doch stehen Ihnen jetzt endlich sämtliche Forschungskategorien bzw. -technologien offen. Ab sofort heißt es fleißig geforscht! Das nötige Kleingeld dürfte in dieser Bürgerphase durchgehend zur Verfügung stehen.

Bei der **Platzierung der Universität** ergibt sich eine Besonderheit, die sich schon einmal in ähnlicher Form beim Bau der Kirche gezeigt hat (siehe oben). In diesem Fall wird die **vorhandene Schule** mit aufgewertet, was grafisch dargestellt wird und sich darin niederschlägt, dass sie **funktionell wie eine Universität behandelt** wird. Das bedeutet zweierlei: Erstens können Sie in der Schule jetzt sämtliche Forschungen durchführen, also auch diejenigen, die dort zuvor nicht möglich waren; und zweitens gilt für die Wohnhäuser, die im Einzugsbereich der Schule liegen, der Bedarf an einer Universität als erfüllt. Sie brauchen daher bei der Platzierung auf den neuen Einzugsbereich eigentlich nicht zu achten und können den großen und weitläufigen Campus irgendwo am Stadtrand anlegen, anstatt den wertvollen Platz im Stadtzentrum zu verbauen. Wenn Sie die Schule wie empfohlen zentral errichtet haben, sodass alle Wohnhäuser in ihrem Einzugsbereich liegen, dann wird sie nach der Aufwertung eine ‚Universitätsfunktion' erfüllen, und dieser Bedarf ist für das gesamte Gebiet gedeckt.



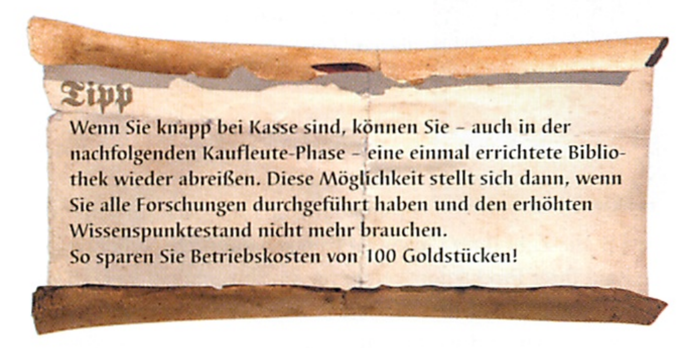
Mit einer Universität (am Stadtrand!) stehen Ihnen ab sofort alle Forschungen offen!

Wie gesagt stehen Ihnen nach dem Bau der Universität alle Forschungsbereiche bzw. -technologien offen. Im Prinzip können Sie ab jetzt fast alle Technologien und Upgrades erforschen (mit einer Ausnahme) und auf diesem Gebiet weit voranschreiten.

Wenn Sie sich in den nächsten Minuten wirklich intensiv und umfassend auf die Forschung stürzen wollen, so wäre ein erster Gegenstand im Bereich der zivilen Forschung die **Bibliothek**. Das Gebäude kann im Anschluss errichtet werden und setzt damit den Höchststand Ihrer Wissensmenge um zehn Punkte hinauf (für die Bürgerphase also: 70 + 10 = 80 Wissenspunkte). Dieses Wissensplus sammelt sich in jedem Fall an, unabhängig vom Einzugsgebiet der Bibliothek, die Sie also auch in den Randgebieten platzieren können. Der Haken bei der Sache sind die laufenden Kosten (100 Goldstücke). Sie werden sich fragen, ob sich die Investition lohnt, da der Vorteil eines höheren Wissenspunktestands die hohen Betriebskosten eigentlich nicht rechtfertigt. Der Clou einer Bibliothek liegt aber einfach darin, dass Sie schon in der Bürgerphase diejenigen Forschungen betreiben können, die 80 Wissenspunkte erfordern – und das sind die militärischen Projekte ‚Explosivgeschosse' und ‚Mörser'. Speziell der Mörser, der im Prinzip die stärkste landgestützte militärische Einheit darstellt (siehe auch das Kapitel ‚Militär'), kann in der Bürgerphase dann von Vorteil sein, wenn Sie bereits jetzt in die Offensive gegen diverse Computergegner gehen wollen oder müssen. In diesem Fall lohnt sich der Bau einer Bibliothek. Andernfalls dürfen Sie sich die Bibliothek fürs Erste sparen. Auch ohne sie

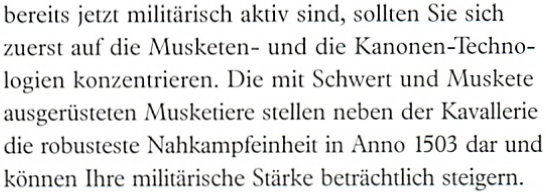
können, wie gesagt, fast alle Forschungen durchgeführt werden, bis eben auf die Explosivgeschosse und den darauf gestützen Mörser. Für das letzte Projekt in diesem Technologiebaum, das ‚Mörserpulver' (das eine höhere Reichweite des Mörsers bewirkt), wären überdies bereits 100 Wissenspunkte erforderlich. Das heißt, es kann sowieso frühestens in der Phase ‚Kaufleute' in Angriff genommen werden (und auch dort nur mit einer Bibliothek).

Insgesamt ist Forschung ein recht teures Vergnügen. Wenn Sie zurzeit finanziell keine großen Sprünge machen können, sollten Sie sorgfältig auswählen und sich auf die momentan wichtigsten Bereiche beschränken. Unter welchen Umständen sie welche Projekte verfolgen sollten, ist nachfolgend dargestellt. Aber wie gesagt: Erforschen Sie im Idealfall in dieser Phase alle ‚machbaren' militärischen und zivilen Technologien, die Ihr Geldbeutel erlaubt.


Tipp

Wenn Sie knapp bei Kasse sind, können Sie – auch in der nachfolgenden Kaufleute-Phase – eine einmal errichtete Bibliothek wieder abreißen. Diese Möglichkeit stellt sich dann, wenn Sie alle Forschungen durchgeführt haben und den erhöhten Wissenspunktestand nicht mehr brauchen.
So sparen Sie Betriebskosten von 100 Goldstücken!

Detaillierte Auskünfte zu den Forschungskategorien finden Sie im Kapitel ‚Forschung'; hier der Überblick mit einigen Tipps:

Musketen und Kanonen: Falls Sie in einem Endlosspiel bereits jetzt militärisch aktiv sind, sollten Sie sich zuerst auf die Musketen- und die Kanonen-Technologien konzentrieren. Die mit Schwert und Muskete ausgerüsteten Musketiere stellen neben der Kavallerie die robusteste Nahkampfeinheit in Anno 1503 dar und können Ihre militärische Stärke beträchtlich steigern. Kanonen sind im Vergleich zu den bisher verfügbaren Katapulten flexibler im Einsatz und können sowohl offensiv als auch defensiv eingesetzt werden, wenn sie zum Beispiel die Kanonentürme der Stadtmauer besetzen.





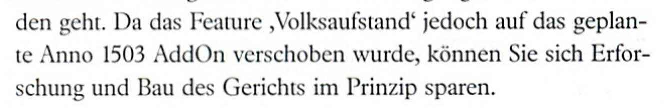
Größere Schiffstypen: Die Erforschung des mittleren Handelsschiffs wurde Ihnen bereits ans Herz gelegt. Es ist eine notwendige Voraussetzung für die Entwicklung des Großen Handelsschiffs. Falls Sie einen der beiden großen Schiffstypen (‚Großes Kriegsschiff' oder ‚Großes Handelsschiff') auf Bürgerstufe erforschen, wird, wie bereits erwähnt, die Große Werft auf Bürgerstufe freigeschaltet und Sie können große Schiffstypen bauen. Sollten Sie sich gerade in einem friedlicheren Spiel befinden und knapp bei Kasse sein, so können Sie sich die Erforschung des mittleren und großen Kriegsschiffs und der Upgrade-Technologie ‚Verstärkter Rumpf' vorerst sparen. Wenn Sie hingegen offensiv gegen Piraten oder Konkurrenten vorgehen, sind diese Forschungen Pflicht. Die Erforschung des ‚Verstärkten Rumpfs' erhöht die Zahl der Hitpoints bzw. die Widerstandkraft Ihrer Schiffe.



Die Große Erzmine: Sie benötigen die Bauoption für eine ‚Große Erzmine' vermutlich sehr bald, damit Sie die unerschöpflichen, tiefen Erzvorkommen weiter ausbeuten können. In der Regel ist der Abbau an der Oberfläche mit der ‚Kleinen Erzmine' irgendwann einmal erschöpft. Dann müssen Sie die kleine Mine abreißen und stattdessen an der gleichen Position eine Große Erzmine errichten, wenn die Förderung nicht zum Erliegen kommen soll. Dieses zivile Forschungsprojekt ist immer erste Wahl, da Eisenerz überlebenswichtig ist.



Der Medikus: Nach der Erforschung des Medikus können Sie in der Festung Sanitäter ausbilden, die Ihre Fußtruppen selbsttätig heilen. Das spart Kosten, Ihre Einheiten können mehr Erfahrung sammeln und effektiver werden. Außerdem stehen Ihnen danach die neuen Gebäudeoptionen ‚Medikus' und ‚Heilkräuter-Plantage' zur Verfügung. Und mit einem ausreichenden Vorrat an Heilkräutern kann der Arzt erfolgreich gegen Seuchen in Ihrer Stadt vorgehen. Spätestens ab der Stufe ‚Kaufleute' wird nämlich die Pest zu einer ständigen Bedrohung. Diese Forschung sollten Sie daher unbedingt schon einmal vorbeugend angehen.



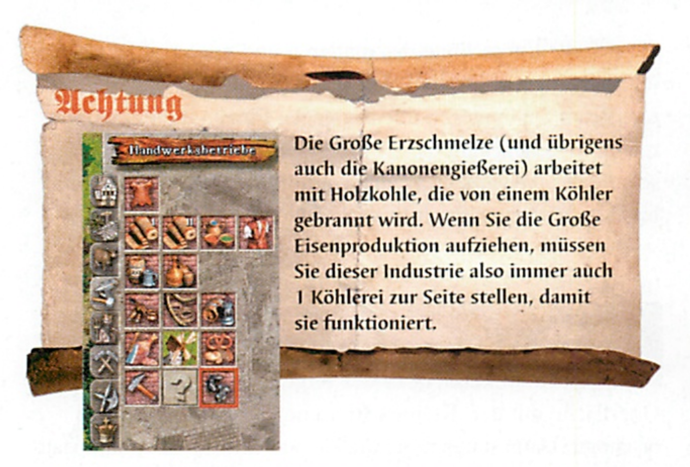
Das Amtsgericht: Das Amtsgericht ist zur Zeit ohne Funktion. Ursprünglich war geplant, dass ein Amtsgericht die Gefahr eines Aufstandes vermindert, wenn das Volk aufgrund schlechter Versorgung auf die Barrikaden geht. Da das Feature ‚Volksaufstand' jedoch auf das geplante Anno 1503 AddOn verschoben wurde, können Sie sich Erforschung und Bau des Gerichts im Prinzip sparen.

Die große Eisenproduktion

Ab 1.100 Bürger verfügt Ihre Zivilisation über die ‚Große Erzschmelze'. Diese produziert mit erhöhter Geschwindigkeit aus Eisen-erz und Holzkohle Eisen. Die **‚Tiefe Erzmine'** und die **‚Große Erzschmelze'** sind in ihrer Produktivität genauestens aufeinander abgestimmt und produzieren beide etwa doppelt so schnell wie die bisherigen, kleineren Anlagen. Dafür sind auch die laufenden Kosten fast doppelt so hoch, so dass sich nur ein leichter Vorteil bei den Produktionskosten ergibt.



Es spricht natürlich auch nichts dagegen, das Erz aus einer Tiefen Erzmine statt mit einer großen mit zwei kleinen Erzschmelzen zu verarbeiten. Diese Entscheidung bleibt Ihnen überlassen.



Der nachfolgende Wechsel auf die Stufe ‚Kaufleute' wird eine große Menge Werkzeuge verschleißen, sobald die Bürgerhäuser zu Kaufleutehäusern aufsteigen (siehe unten). Es empfiehlt sich daher, mit der modernisierten Montanindustrie auch die Anzahl der Schmieden auf zwei Werkstätten zu erhöhen. Die gesteigerte Produktion sorgt dann auch für schnelleren Nachschub.

Errichten Sie dabei alle beteiligten Gebäude möglichst dicht um ein Markthaupthaus herum. Kurze Transportwege und ausreichende Lagervorräte garantieren eine stets optimale Produktivität.



Mit der großen Eisenproduktion (und 2 Schmieden) sind Sie für den kommenden Wechsel in die Stufe der Kaufleute bestens mit Werkzeugen versorgt.

Der Wechsel in die Kaufleute-Phase



So weit, so gut. Jetzt brauchen Ihre Bürger nur noch ein **Badehaus,** bevor sie zu Kaufleuten aufsteigen. Sie platzieren es natürlich möglichst zentral, d.h. in der Mitte der Stadt, damit alle Wohnhäuser in seinen Einzugsbereich fallen und der Bedarf somit flächendeckend gedeckt wird.



Der letzte Bürgerbedarf wird mit der Errichtung eines Badehauses befriedigt.

Achtung

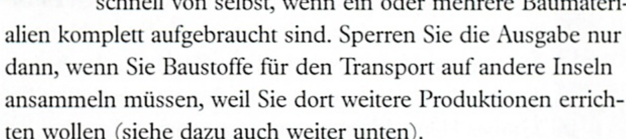
Bevor Sie den Aufstieg in diese nächsthöhere Zivilisationsstufe wagen, sollten Sie unbedingt auf einen umfangreichen Lagerbestand bei allen Bedarfswaren blicken können, namentlich bei den Waren mit oberster Priorität: Nahrung und Alkohol.



Seit der Erhöhung der Bedarfswarenproduktion (siehe oben) haben Sie eine Menge Zeit in der Bürgerphase verbracht, z.B. mit Forschungen. Aller Voraussicht nach werden Sie also zu diesem Zeitpunkt bei allen Bedarfswaren ausreichende Lagerbestände haben. Machen Sie an dieser Stelle am besten Inventur und bessern Sie dort, wo es besonders knapp wird, in der Produktionskapazität nach. Erweitern Sie z.B. die Zahl Ihrer Gewürz-Plantagen auf sechs, erhöhen Sie die Zahl Ihrer Produktionsketten für Tabakwaren auf vier, ebenso die Produktionsketten für Seidenstoffe usw. Wie es in ihrem Lager aussieht und wo Sie eingreifen sollten, müssen Sie an diesem Punkt selbst beurteilen, da in verschiedenen Endlosspielen natürlich unterschiedliche Fruchtbarkeiten genutzt werden. Achten Sie bei solchen vorgreifenden Erweiterungen aber darauf, dass Sie finanziell ein gutes Polster haben. Durch die zusätzlichen Betriebe und die anschließende Überproduktion (bei bislang unveränderter Einwohnerzahl) können Sie kurzzeitig wieder aus der Gewinnzone rutschen.

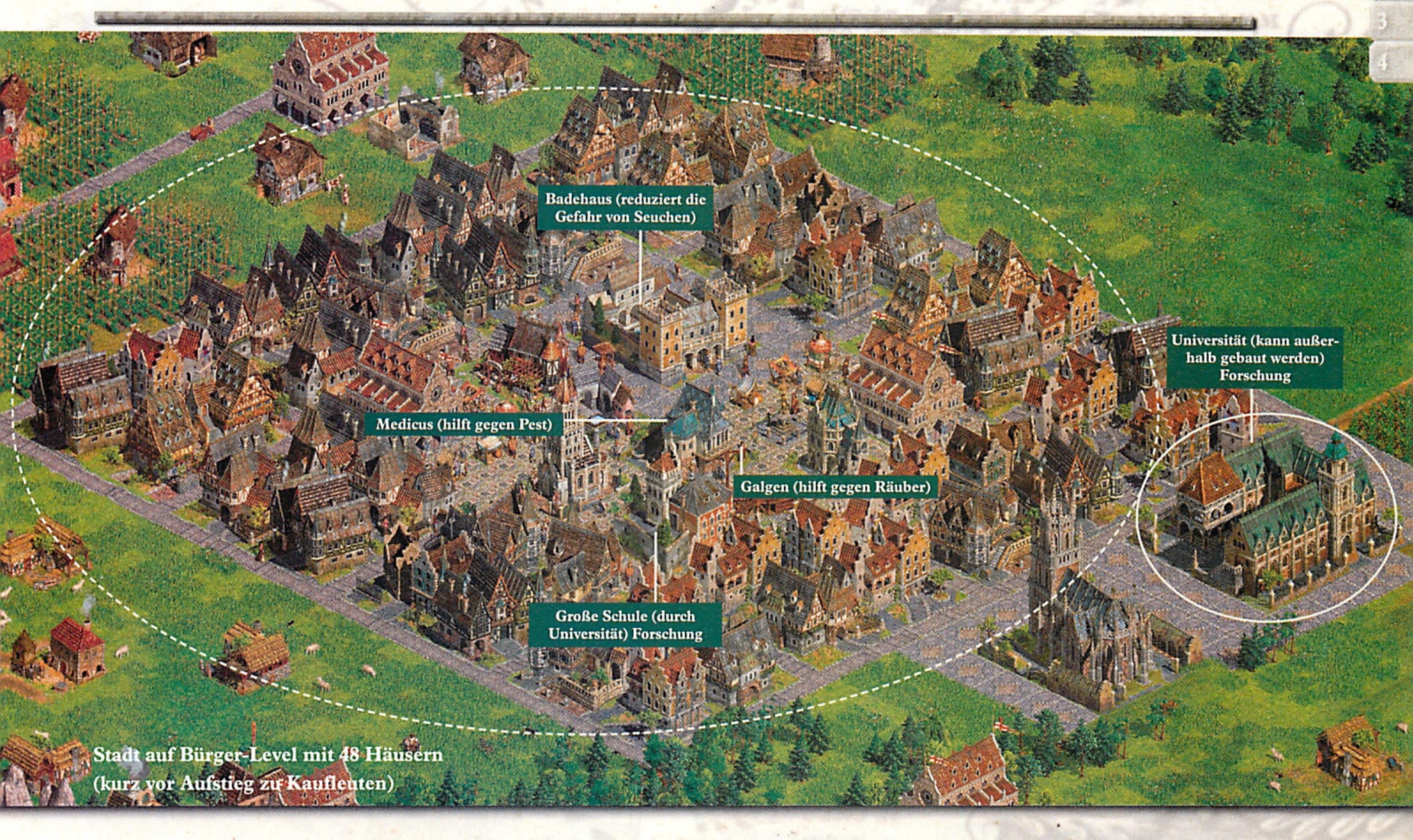


Sobald das Badehaus steht und damit der letzte Bedarf der Bürger gestillt ist, geht die Entwicklung zu Kaufleuten ihren Weg. Bei diesem Aufstieg werden pro Bürgerhaus 5 t Werkzeuge, 5 t Holz und 4 t Ziegel verbaut. Das summiert sich bei insgesamt 48 Wohnhäusern auf die stolze Menge von 240 t Werkzeuge, 240 t Holz und 192 t Ziegel. Immerhin müssen Sie den Übergang in die Phase ‚Kaufleute' nicht dadurch regeln, dass Sie Baumaterial sperren. Dieser Prozess regelt sich sehr schnell von selbst, wenn ein oder mehrere Baumaterialien komplett aufgebraucht sind. Sperren Sie die Ausgabe nur dann, wenn Sie Baustoffe für den Transport auf andere Inseln ansammeln müssen, weil Sie dort weitere Produktionen errichten wollen (siehe dazu auch weiter unten).



Übersicht: Produktionsgebäude für Bedarfswaren in der Bürgerphase (für das Beispiel mit 48 Bürgerhäusern)

Die nachfolgende Tabelle fasst noch einmal alle Produktions-



Stadt auf Bürger-Level mit 48 Häusern (kurz vor Aufstieg zu Kaufleuten)

betriebe für Bedarfswaren zusammen, die bisher im Endlosspiel beschrieben wurden. Die Menge reicht in der Regel aus, um um 1.344 Bürger (48 Häuser) ausreichend zu versorgen. Auch hier gilt wieder, dass Sie eventuell bei der ein oder anderen Bedarfsware die Produktion erhöhen müssen – je nach Auslastung und Effektivität der Betriebe und der Fruchtbarkeit der Farmen und Plantagen.

Icon	Name	Anzahl	Icon	Ware
	1 Jäger + 1 Gerber	1		Nahrung + Leder
	2 Rinderfarmen + 1 Fleischerei	2		Nahrung
	4 Getreidefarmen + 2 Mühlen + 1 Bäckerei	1		Nahrung
	3 Schaffarmen + 1 Weberei	3		Stoffe
	2 Hopfenfarmen + 1 Brauerei	4		Alkohol

Icon	Name	Anzahl	Icon	Ware
	1 Gewürzplantage	4		Gewürze
	2 Tabakplantagen + 1 Tabakverarbeiter	3		Tabakwaren
	1 Walfänger + 2 Transiedereien	1		Lampenöl
	2 Seidenplantagen + 1 Farbplantage + 1 Färberei	2		Seidenstoffe

Anmerkungen:

Beachten Sie, dass in der Übersicht einmal die optimale Produktionskette genannt ist und in der nächsten Spalte die erforderliche Anzahl dieser Produktionsketten für eine ausreichende Versorgung in der Bürgerphase!

Stoffe: 3 Schaffarmen können jeweils durch 2 Baumwollplantagen ersetzt werden (siehe oben).

Alkohol: Die Produktionskette aus 2 Hopfenfarmen und 1 Brauerei kann durch 2 Zuckerrohrplantagen und 1 Rumbrennerei ersetzt werden (siehe oben).

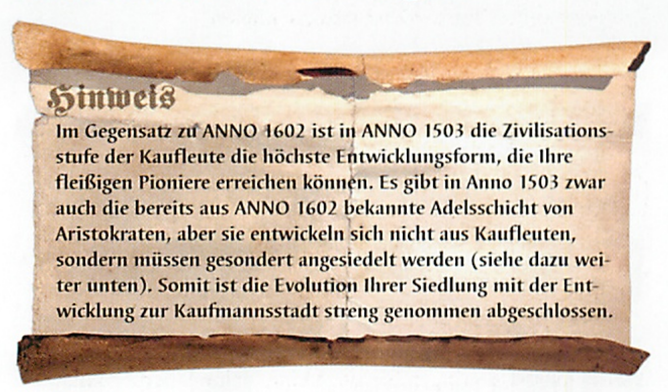
Die Kaufleutephase

Wie gesagt, benötigen Sie für den Aufstieg von insgesamt 48 Wohnhäusern auf die Stufe ‚Kaufleute' eine beträchtliche Menge an Werkzeugen, Holz und Ziegeln. Bei der Lagerkapazität aus der Bürgerphase stößt die Sache recht bald an ihre Grenzen und die Entwicklung wird ungefähr bei 600



bis 800 Kaufleuten automatisch stoppen – einfach weil Ihnen einer der Baustoffe ausgeht, wahrscheinlich Werkzeuge oder Holz. Eigentlich müssten Sie also die Übergangszeit nicht von Hand regeln. Trotzdem empfiehlt es sich, nach dem ersten Schub das Baumaterial zu sperren, damit sich die Lagerbestände wieder erholen können. Sie brauchen den Vorrat für andere wichtige Bauten, nämlich weitere Bedarfsproduktionen. Bauen Sie so lange, bis Ihre Bilanz im positiven Bereich ist. Erst wenn Sie überproduzieren und die laufenden Kosten die Einnahmen auffressen, geben Sie den Zugriff auf das Baumaterial wieder frei, damit sich wieder neue Kundschaft zu zahlungskräftigen Kaufleuten entwickelt.

Der Bedarf der Kaufleute und die Unterschiede zu den Bürgern



Hinweis

Im Gegensatz zu ANNO 1602 ist in ANNO 1503 die Zivilisationsstufe der Kaufleute die höchste Entwicklungsform, die Ihre fleißigen Pioniere erreichen können. Es gibt in Anno 1503 zwar auch die bereits aus ANNO 1602 bekannte Adelsschicht von Aristokraten, aber sie entwickeln sich nicht aus Kaufleuten, sondern müssen gesondert angesiedelt werden (siehe dazu weiter unten). Somit ist die Evolution Ihrer Siedlung mit der Entwicklung zur Kaufmannsstadt streng genommen abgeschlossen.

Wenn Sie eines der entwickelten Kaufmannshäuser anklicken, bekommen Sie rechts im Spielmenü den Bedarf angezeigt.



Wie Sie dabei auf den ersten Blick feststellen können, hat sich an der Bedarfsstruktur der Kaufleute im Vergleich zu den Bürgern eigentlich nichts geändert – die Kaufleute verlangen noch immer dieselben Waren, die auch schon für die Bürger wichtig waren. **Es ist kein neuer Bedarf hinzugekommen, weder an Waren noch an Gebäuden!** (Neue Bedürfnisse werden erst die Aristokraten entwickeln; siehe dazu weiter unten.) Aber: mit den steigenden Einwohnerzahlen durch den Wechsel in die Kaufleutephase benötigen Sie von denselben Warengruppen natürlich weitaus mehr als zuvor, d.h. Sie müssen bei (fast) allen Bedarfswaren die Produktion ankurbeln.

Die Steigerung der Bedarfswarenproduktionen wird Ihre zentrale und eigentlich einzige Aufgabe in der Kaufleutephase sein.

Mit dem sozialen Aufstieg erhöht sich die Bevölkerungszahl in jedem Wohnhaus von 28 auf 42 Einwohner, d.h. um 14 Einwohner und damit genau um 50 %. Im Prinzip könnte man daher zunächst annehmen, dass der Mengenbedarf bei allen Bedarfswaren also ebenfalls um ca. 50% gestiegen sei und jetzt eben die Hälfte mehr verbraucht wird. Ganz so einfach ist diese Rechnung aber nicht, **da sich die Bedarfsschwerpunkte bei den Kaufleuten etwas verschieben.**

Der Verbrauch bei den bekannten Warengruppen steigt also nicht durchwegs proportional zum Bevölkerungswachstum. Er sieht, wenn man Bürger und Kaufleute vergleicht, im Einzelnen so aus:

	Bedarfsmenge Bürger	Bedarfsmenge Kaufleute	
Häuser	48	48	
Einwohner	1.344	2.016	Prozentuale Bedarfssteigerung
Nahrung	12	18	+ 50%
Stoffe	6,7	6	- 10%
Salz	3,35	5	+ 50%
Alkohol	6,7	8	+ 20%
Tabakwaren	5,4	8	+ 50%
Gewürze	5,4	8	+ 50%
Lampenöl	2,7	4	+ 50%
Seidenstoffe	5,4	12	+ 120%

(Die angegebenen Mengen beziehen sich auf den Bedarf von 48 Wohnhäuser pro Minute.)

Auf den ersten Blick fällt auf, dass die Kaufleute wesentlich mehr **Seidenstoffe** verbrauchen als die Bürger, und dafür weniger Stoffe. Während die Bevölkerungszahl beim Aufstieg in die Kaufleutephase um 50% zunimmt, steigt die Nachfrage nach Seidenstoffen um 120% und der Bedarf an Stoffen nimmt im Vergleich zur Bürgerstufe um 10% ab. In den Kaufmannsresidenzen achtet man eben schon mehr aufs Äußere und ist vom groben Tuch auf Haute Couture umgestiegen. Das heißt, dass Sie die Stoffproduktion natürlich nicht auszubauen brauchen. Bedenken Sie aber, dass Sie Stoffe auch noch anderswo benötigen, namentlich für den Schiffsbau. Die Produktion zurückfahren sollten Sie deshalb auch nicht, trotz des sinkenden Verbrauchs in der Stadt.

Die übrigen Bedarfsmengen entwickeln sich entsprechend des Bevölkerungswachstums von 50% – außer bei **Alkohol.**

Auch dort ist der Verbrauch nur unterdurchschnittlich gestiegen, d.h. ein Kaufmann säuft im Endeffekt weniger als ein Bürger. Auch die Alkoholproduktion kann also bleiben wie sie ist. Mit den Kapazitäten aus der Bürgerphase schieben sie ohnehin bereits eine leichte Überproduktion.

Fazit: Bei den Bedarfswaren Alkohol und Stoffe brauchen Sie im Verlauf der Entwicklung zu Kaufleuten keine Produktionsausweitung vorzunehmen. Bei allen anderen Warengruppen müssen Sie in den folgenden Minuten allerdings die Produktionskapazitäten steigern, um den erhöhten Mengenbedarf zu decken. Dabei gehen Sie am besten wie im Folgenden vor, wobei die Angaben auf eine Bevölkerung von 2.016 Kaufleuten gerechnet sind (siehe auch tabellarische Übersicht weiter unten).

Widmen Sie sich zuerst der **Nahrung,** die als Ware natürlich weiterhin höchste Priorität hat, damit in diesem Bereich nichts passieren kann. Immer noch gilt: Wenn ihre treuen Untertanen

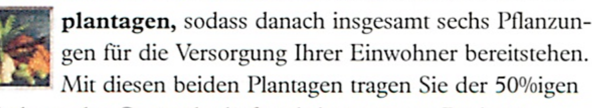


nichts zu essen haben, fangen Sie an zu murren und kehren Ihrer Siedlung den Rücken – die Einwohnerzahlen entwickeln sich rückläufig. Errichten Sie deshalb eine weitere Nahrungsproduktionskette in Form von **4 Getreidefarmen, 2 Mühlen** und **1 Bäckerei.** Zusammen mit den bestehenden Nahrungsmittelbetrieben haben Sie so den Nachschub für 2.016 Kaufleute im Griff. Vorzugsweise platzieren Sie diese ergänzende Produktionskette auf der Hauptinsel. Dazu können Sie Ihren Einflussbereich mit einem weiteren Markthaupthaus erweitern.



Die Nahrungsversorgung für die Kaufleute sichern Sie durch eine zweite Produktionskette mit Getreide.

Zweitens kümmern Sie sich um die **Gewürze**. Erhöhen Sie die Produktion auf der Zulieferinsel durch weitere **2 Gewürzplantagen,** sodass danach insgesamt sechs Pflanzungen für die Versorgung Ihrer Einwohner bereitstehen.



Mit diesen beiden Plantagen tragen Sie der 50%igen Erhöhung des Gewürzbedarfes übrigens genau Rechnung.

Normalerweise können Sie sechs solcher Betriebe im Einflussbereich eines einzigen Kontors platzieren. Je nach Inselgeografie müssen Sie aber eventuell noch ein zweites Markthaupthaus platzieren. Im Zweifelsfall helfen Sie der Fruchtbarkeit von besonders unergiebigen Plantagen durch tiefe Brunnen auf die Sprünge, die Sie ja bereits in der Bürgerphase erforschen konnten.

Was **Tabakwaren** betrifft, so fügen Sie eine weitere Produktionskette in Form von **2 Tabakplantagen** samt **Tabakverar-**



beiter hinzu, sodass Sie danach insgesamt vier Produktionsketten haben, die für die Versorgung Ihrer Einwohner mit Rauchwaren sorgen. Es könne sich in der Folgezeit allerdings herausstellen, dass diese Kapazität immer noch etwas knapp bemessen ist, besonders dann, wenn viele Tabakfelder nicht fruchtbar genug sind und die Stauden verdorren. Wenn die Erträge also später nicht ausreichen sollten, um Ihre nikotinsüchtigen Kaufleute zufrieden zu stellen, dann müssen Sie gegebenenfalls noch eine fünfte Produktionskette für Tabakwaren einrichten.

Bei der Versorgung mit **Lampenöl** sollten Sie eigentlich



schon seit der Bürgerphase auf der sicheren Seite sein, wenn Sie wie weiter oben empfohlen gleich zwei Transiedereien errichtet haben. Falls nicht, sollten Sie den Bau der zweiten Transiederei jetzt nachholen.

Gefordert sind Sie dagegen, wenn es um **Seidenstoffe** geht, wo die Nachfrage enorm gestiegen ist. Hier müssen Sie stark



nachlegen, damit Sie den um 120% gestiegenen Bedarf befriedigen können. Errichten Sie deshalb zwei zusätzliche Produktionsketten auf der jeweiligen Insel, also **4 Seidenplantagen, 2 Indigoplantagen** und **2 Färbereien.** Damit haben Sie die Produktionskapazität gegenüber der Bürgerphase verdoppelt. Dies entspricht zwar noch nicht einer Bedarfssteigerung von 120%, aber aus der vorhergehenden Zivilisationsstufe bringen Sie noch eine kleine Überproduktion auf diesem Gebiet mit, sodass Sie insgesamt mit vier Produktionsketten für Seidenstoffe in der Kaufleutephase auskommen.



Die Produktionskapazität für Seidenstoffe müssen Sie in der Kaufleutephase verdoppeln.

Die notwendigen Produktionserweiterungen bei den Bedarfswaren in der Phase der Kaufleute noch einmal im Überblick:



Icon	Betriebe	Erhöhung	Produkt	Icon
	Jagdhütte + Gerberei	-	Nahrung Leder	
	2 Rinderfarmen + Fleischerei	-	Nahrung	
	4 Getreidefarmen + 2 Mühlen + Bäckerei	+1	Nahrung	
	3 Schaffarmen + Weberei	-	Stoffe	
	2 Hopfenfarmen + Brauerei	-	Alkohol	
	Gewürzplantage	+2	Gewürze	
	2 Tabakplantagen + Tabakverarbeiter	+1	Tabakwaren	
	Walfänger + 1-2 Transiedereien	-	Lampenöl	
	2 Seidenplantagen + Indigoplantage + Färberei	+2	Seidenstoffe	

Beachten Sie bitte, dass bei dieser tabellarischen Übersicht in der ersten Textspalte die optimale Produktionskette für die betreffende Ware genannt ist und in der nächsten Spalte die erforderliche Anzahl solcher Produktionsketten, die in der Kaufleutephase für eine ausreichende Versorgung zusätzlich platziert werden müssen. Die Ziffernspalte zeigt also nicht den Gesamtbestand, sondern die nötigen Erweiterungen an.

Weiter oben wurde gesagt, dass Sie den selbsttätigen Zivilisationsaufstieg ungefähr bei 600 bis 800 Kaufleuten stoppen sollten, indem Sie das Baumaterial sperren, und sich danach dem Ausbau der Bedarfsproduktionen widmen. Sie sammeln also Baustoffe, bauen damit, warten wieder auf genügend Lagerbestände und bauen damit weiter, bis Sie alle Erweiterungsprojekte durchgezogen haben. **Erst wenn Sie alle beschriebenen Bedarfsproduktionen fertiggestellt haben, geben Sie den Zugriff auf das Baumaterial wieder frei und lassen die Entwicklung aller Wohnhäusern zu Kaufmannshäusern voranschreiten, sodass Sie am Ende dieser Phase über 2.016 Kaufleute verfügen.**



Im Verlauf der Produktionserweiterungen kann es bilanztechnisch durchaus noch einmal kritisch werden. Die neuen Anlagen verursachen bereits laufend Betriebskosten, während Sie noch nicht genügend Einwohner haben, die zusätzlich Produkte kaufen und für entsprechende Einnahmen sorgen. Allerdings sollte Ihr Vermögensstand eine leicht negative Bilanz in dieser Phase problemlos verkraften. Wenn sich allerdings erst einmal 2.016 Kaufleute entwickelt haben, die zu den Marktständen rennen, sodass der Laden brummt, machen Sie auch ordentliche Umsätze und Ihre Gesamtbilanz springt vor Freude in die Höhe. **In dieser Phase ist ein Bilanzplus von ca. 600 bis 1.000 Goldstücken locker drin** – je nachdem, wie viele andere Einheiten (Schiffe etc.) und Gebäude Sie zu diesem Zeitpunkt besitzen, die laufende Kosten verursachen.

Organisation und Überwachung der Transportrouten

Eine wichtige Aufgabe ist an dieser Stelle die sorgfältige Überwachung Ihrer Transportrouten, auf denen die benötigten Bedarfswaren von den Produktionskolonien auf die Hauptinsel gelangen. Da Sie zu diesem Zeitpunkt mehrere Schiffe im Einsatz haben, kann schnell einmal der Überblick verloren gehen. Fehler schleichen sich ein, und falls Sie eine eventuelle Mangelversorgung erst bemerken, wenn Ihre Kaufleute sich beschweren, dauert es noch einmal eine ganze Weile, bis die Korrekturen, die Sie dann hastig vornehmen, auch greifen. Überprüfen Sie also erstens bei sämtlichen Schiffen, die unterwegs sind, ob alle Lagerräume ausreichend gefüllt sind und ob auch alle Güter optimal verladen werden. Sie müssen bei einigen Produkten zwei oder mehr Lagerslots be- und entladen (ein solches Warenfeld auf einem Schiff nimmt 50 t auf), um eine ausreichende Versorgung auf der Hauptinsel zu gewährleisten. Zweitens müssen Sie damit rechnen, dass die Schiffe unterwegs das ein oder andere Mal auf Piraten und/oder feindlich gesinnte Gegenspieler treffen und unter Kanonenfeuer geraten. Achten Sie auf solche Ereignisse und reparieren Sie beschädigte Schiffe möglichst sofort. Vor allen Dingen dürfen Sie es nicht verpassen, wenn eines Ihrer Schiffe verloren geht, denn dadurch kommt natürlich die gesamte Transportroute zum Erliegen! Sie müssen in diesem Fall schnell Ersatz schaffen, bevor die entsprechende Bedarfsware auf Ihrer Hauptinsel zur Mangelware wird und sich Unzufriedenheit in der Bevölkerung breit macht.

Die Pest und der Heilkräuterbedarf

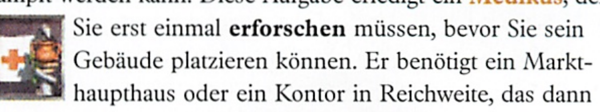
Großstädte mit vielen Einwohnern werden regelmäßig von der Pest heimgesucht – und Ihre Kaufmannsstadt ist eine solche Großstadt. Eine Pestepidemie beginnt für gewöhnlich in einem einzelnen Haus und greift danach auf benachbarte Wohnhäuser über. Für die Einwohner endet die Krankheit tödlich, und die Folge ist, dass die Bevölkerung in den betroffenen Häusern schrumpft, bis es keine einzige lebende Seele unterm Dach mehr gibt. Verwaist und verwahrlost bricht dann auch das Haus zusammen.



Aber: Gegen die Pest ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Kraut gewachsen, nämlich eines, das sich treffend Heilkraut nennt. Sie können also etwas dagegen unternehmen. Heilkräuter ziehen Sie auf den Feldern von **Heilkräuterplantagen,** die Sie bereits ab der Bürgerstufe anlegen können. Beachten Sie, dass die Arzneimittel nur auf Inseln mit Nordklima gedeihen – in Gegenden anderer Klimazonen ist eine Heilkräuterplantage eine absolute Fehlinvestition! Wie bei den Gewürzen werden die Heilkräuter von den Arbeitern geerntet und anschließend selbsttätig in ein Lager gekarrt – die Anlage benötigt also auf jeden Fall einen Straßenanschluss. **Zwei Heilkräuterplantagen reichen aus, um den Bedarf in einer größeren Siedlung zu decken.**



Heilkräuter einfach zu sammeln und zu lagern, bringt aber noch nichts. Falls die Pest ausbricht, müssen sie an die Kranken unter der Bevölkerung verteilt werden, damit sie wirksam bekämpft werden kann. Diese Aufgabe erledigt ein **Medikus**, den Sie erst einmal **erforschen** müssen, bevor Sie sein Gebäude platzieren können. Er benötigt ein Markthaupthaus oder ein Kontor in Reichweite, das dann praktisch auch als seine Apotheke gilt: Die dort vorrätigen Heilkräuter werden automatisch dem Medikuslager zugerechnet. Zudem muss der Arzt möglichst viele Wohnhäuser mit seinem Einzugsbereich betreuen können, denn nur innerhalb seines Einflussgebietes kann er gegen die Pest vorgehen. Für ein Medikus-Gebäude wird als Heilkräuter-Lagermenge diejenige Lagermenge angezeigt, die der aktuellen maximalen Lagerkapazität aller Markthaupthäuser und Kontore entspricht. Wenn dabei die Obergrenze erreicht ist, können Sie die Produktion der Heilkräuterplantagen auch stilllegen. Im Falle einer Pest wird dann dem Lagerbestand die erforderliche Menge entnommen (ca. 10 bis 15 t pro befallenem Wohngebäude). Aktivieren Sie danach die Produktion der Heilkräuterplantagen wieder, bis Sie erneut so viel wie es geht auf Lager haben.





Ein zentral platzierter Medikus (markierter Bereich) hat einen großen Einzugsbereich und kann somit eine komplette Siedlung abdecken.

Die Forschung in der Kaufleutephase

Der Bereich Forschung ist in der Kaufleutephase nicht mehr so spannend, wenn Sie, wie weiter oben empfohlen, die meisten Forschungen bereits in der Bürgerphase durchgeführt haben. Die Kaufleute in Ihrer Siedlung besuchen keine Schule mehr, und weniger Wissen bedeutet, dass sich die Wissenspunkte nicht in derselben Geschwindigkeit ansammeln wie noch in der Bürgerphase. Dafür können Sie jetzt mehr Bildung ansammeln, denn die Höchstmenge an Wissen ist auf 90 Punkte gestiegen. Mit einer Bibliothek erhalten Sie bekanntlich sogar noch einen Bonus von 10 Wissenspunkten, sodass die maximale Wissensmenge effektiv 100 Punkte beträgt.

Sofern Sie also in der Bürgerphase fleißig Forschung betrieben haben, stellen der Mörser und das Mörserpulver den Abschluss Ihrer Forschungen dar – sofern Sie den **Mörser** nicht schon zuvor mit Hilfe einer Universität und einer Bibliothek (zusammen maximal 90 Wissenspunkte) erforscht haben. Die Kenntnis des **Mörserpulvers,** das eine höhere Reichweite für den Mörser bewirkt, erschließt sich Ihnen aber definitiv erst mit 100 Wissenspunkten. Es ist also erst in der Kaufleutephase möglich, und auch dann nur im Zusammenspiel mit einer zusätzlichen Bibliothek, die Sie wieder abreißen können, wenn Sie fertig studiert haben. Mit den Mörsern und der Erfindung des Mörserpulvers befindet sich Ihre Armee technologisch auf der höchsten Stufe.

Die große Werft

Eine weiteres Muss ist der Bau der großen Werft, denn nur dort können Sie die große Ausführung von Kriegs- und Handelsschiffen bauen lassen. In der Kaufleutephase und bei den Aristokraten müssen Sie sich verstärkt gegen Piraten und/oder feindlich gesinnte Computergegner wehren, sodass Sie diese größeren Schiffstypen auf jeden Fall in Auftrag geben werden. Die wichtigsten Unterschiede im Vergleich zu den kleineren Varianten sind höhere Bau- und Unterhaltskosten, eine größere Anzahl an Hitpoints sowie eine stärkere Kanonenbewaffnung. Mehr Hitpoints bedeuten, dass Sie ein großes Schiff in beschädigtem Zustand leichter aus einer Schlacht ziehen können und zur Reparatur in die Werft schicken, ohne dass es unterwegs sinkt. Gegenüber einem Totalverlust sparen Sie sich bei der Reparatur in jedem Fall die Kanonen.

Die große Werft errichten Sie normalerweise ab einer Zahl von 250 Kaufleuten, unter Umständen aber auch schon früher, wenn Sie einen der beiden großen Schiffstypen bereits erforscht haben, bevor Sie diese Marke erreichen. In diesem Fall steht Ihnen die Bauoption ‚Große Werft' auch schon früher (in der Bürgerphase) zur Verfügung. Egal wie und wann – platzieren Sie die große Werft und reißen Sie die



kleine Werft ab. Natürlich sollten Sie im Zuge dessen auch die großen Schiffstypen erforschen, falls Sie das noch nicht getan haben, damit Sie die besseren Optionen der großen Werft auch nutzen können.

Vorbereitungen für die Aristokratenphase

Der weitere Verlauf der Kaufleutephase dient im Wesentlichen nur noch dem Zweck, Ihr Konto weiter anschwellen zu lassen. Wenn Sie ein kriegerisch orientiertes Spiel praktizieren, ist jetzt ein guter Zeitpunkt für militärische Gebäude und Einheiten gekommen (siehe dazu weiter unten).

Abgesehen davon sollten Sie sich – soweit Sie es noch nicht getan haben – diejenigen Inseln unter den Nagel reißen, die Sie als Standorte für die Ressourcen Pelze, Baumwolle, Wein, Gold und Edelsteine brauchen, wenn Sie in die Aristokratenphase einsteigen. Der nächste Abschnitt liefert dazu weitergehende Informationen.



Die Aristokratenphase

Die Bevölkerungsschicht der Aristokraten steht in ANNO 1503 außerhalb der normalen Siedlungsentwicklung. Der Adel ist zwar nicht unbedingt notwendig, stellt aber letztendlich doch den höchsten Entwicklungsstand in einem Spiel dar und sollte schon deshalb angesiedelt werden. Zudem können Sie mit den blaublütigen Bedarfen sehr gute Umsätze erzielen.

Ob Sie Aristokraten ansiedeln oder nicht, bleibt aber letztendlich Ihre Entscheidung. Zwar verfügen Sie mit den Edelleuten über eine zahlungswillige und umsatzstarke Bevölkerungsgruppe, die Ihre Bilanz wahre Freudensprünge machen lässt, aber der Adel hat dafür auch ganz eigene Bedürfnisse, die Sie erst einmal etablieren und finanzieren müssen. Zudem sollten Sie beachten, dass Aristokraten prinzipiell keine Schule oder Universität aufsuchen. Die Forschungen sollten Sie also bereits abgeschlossen haben. In erster Linie sind die Aristokraten dazu gedacht, dass Sie ihnen neue und teure Bedarfswaren verkaufen und dabei so sagenhaft reich werden, dass Sie sich Militär in jedem beliebigen Umfang halten können.



Ab 1.900 Kaufleuten wird in der Rubrik ‚Öffentliche Gebäude' die Bauoption für **Aristokraten-Wohnhäuser** verfügbar, die Sie separat errichten müssen. Die Adelsvillen entwickeln sich nämlich nicht aus den normalen Wohnhäusern von Kaufleuten. Im Prinzip könnten Sie den Adelsstand in das bestehende Stadtbild integrieren, sinnvoller ist es jedoch, wenn Sie **für die Aristokraten eine eigene Stadt errichten,** da Sie für diese Kundschaft – bis auf das Badehaus und die Kirche – ganz andere öffentliche Gebäude benötigen. Erweitern Sie also Ihren Einflussbereich auf der Hauptinsel oder errichten Sie Ihre Aristokratenstadt auf einer ganz anderen Insel.

Die Ansiedlung von Aristokraten ist eine sehr materialintensive und damit teure Angelegenheit. Für ein einziges Aristokraten-Wohnhaus benötigen Sie nicht weniger als 12 t Werkzeuge, 10 t Holz, 20 t Ziegel und 5 t Marmor! Zugriff auf Marmor ist also immer eine Grundvoraussetzung – die anderen Baumaterialien sollten Sie bereits ausreichend produzieren.



Auch die Größe der Stadt bleibt letztlich Ihnen überlassen. Sinnvoll ist es aber, dieses Villenviertel genauso wie eine normale Siedlung zu planen, die also insgesamt für 48 (Aristokraten-)Wohnhäuser Platz bietet. Behalten Sie auch den Grundriß mit zwölf Blöcken von zwei mal zwei Häusern bei, wobei Sie in der Mitte Platz für die öffentlichen Gebäude lassen. Da in einem Aristokraten-Wohnhaus insgesamt 30 Leute Platz finden, können Sie auf diese Weise insgesamt 1.440 neue Einwohner hinzugewinnen.

Achtung

Aber: Bevor Sie jetzt munter drauflos bauen müssen Sie noch eine Menge Vorbereitungen treffen, denn bei dieser Bevölkerungsgruppe müssen Sie ein wenig umdenken: Sie müssen zuerst die Infrastruktur und die Versorgung für die Aristokraten sichern und können erst dann mit der Platzierung der Aristokraten-Wohnhäuser beginnen!



Der Bedarf der Aristokraten

Wenn Sie ein erstes Haus platziert haben, sollten Sie einen Blick auf die Bedarfsstruktur werfen. Klicken Sie das Gebäude an, sodass rechts gezeigt wird, was Aristokraten an Waren- und Gebäuden so verlangen:

Icon	Name	Priorität	Bedarfsdringlichkeit
	Nahrung	hoch	zwingend
	Kleidung	normal	zwingend
	Schmuck	normal	optimal
	Wein	normal	optimal
	Kirche	niedrig	zwingend
	Badehaus	niedrig	zwingend
	Theater	niedrig	zwingend
	Park	niedrig	zwingend

Bis auf den Warenbedarf ‚Nahrung' und die Gebäudebedarfe ‚Badehaus' und ‚Kirche', sind diese Wünsche vollkommen neu. **Um die Aristokraten zufrieden zu stellen, müssen Sie diese Bevölkerungsgruppe mit den sechs dringlichen Bedarfen Nahrung, Kleidung, Kirche, Badehaus, Theater und Park versorgen, bevor Sie ein erstes Aristokraten-Wohnhaus in die Landschaft setzen!** Um Schmuck und Wein können Sie sich dagegen später kümmern, wenn Ihre Aristokratensiedlung fertig steht.

Machen Sie ruhig einmal den Test, damit Sie sehen, wie empfindlich der Adel auf Mangel reagiert: Platzieren Sie ein



einzelnes Aristokraten-Wohnhaus in Ihrer Kaufleutesiedlung. Sie werden beobachten, dass bei den sechs zwingenden Bedarfen eine ‚Vorgabe' in Form der Bedarfserfüllung besteht – sonst würde das Aristokraten-Wohnhaus ja sofort wieder verschwinden. Die mitgebrachte Sättigung reduziert sich aber immer weiter, wenn der entsprechende Bedarf nicht erfüllt wird. Ist dann eines der sechs zwingenden Verlangen unter die Minimalgrenze gefallen, sodass alle Aristokraten das Haus verlassen haben, fällt es in sich zusammen.

Die Vorbereitung der Aristokratensiedlung

Die folgende Darstellung ist auf eine Aristokratenstadt mit 48 Wohnhäusern ausgerichtet (siehe die folgende Abbildung). Im Einzelnen bereiten Sie die Ansiedlung so vor:

Sorgen Sie zuerst dafür, dass für die zukünftigen Aristo-



kraten ausreichend **Nahrung** produziert wird. Der Pro-Kopf-Verbrauch ist übrigens genauso hoch wie bei Kaufleuten oder Bürgern. Errichten Sie dazu wenigstens zwei komplette Brotproduktionsketten mit **8 Getreidefarmen, 4 Mühlen** und **2 Bäckereien.** Falls das nicht ausreicht, müssen Sie die Produktion später noch weiter ausbauen, bis die Lage stabil ist. Achten Sie ein wenig darauf.



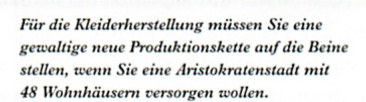
Mit einer solchen Ausstattung von Getreidefarmen, Mühlen und Bäckerei können Sie auch den Appetit kommender Aristokraten problemlos stillen.



Zweitens müssen Sie sich um die Kleidung kümmern. Sie wird von einer Schneiderei aus Stoffen und Pelzen hergestellt, allerdings nicht zu gleichen Teilen. Rechnen Sie vorerst einfach damit, dass Sie für die Versorgung der angestrebten 1.440 Aristokraten 4 Schneidereien benötigen. Dafür brauchen Sie auch







Für die Kleiderherstellung müssen Sie eine gewaltige neue Produktionskette auf die Beine stellen, wenn Sie eine Aristokratenstadt mit 48 Wohnhäusern versorgen wollen.

4 neue Webereien und dafür wiederum weitere 12 Schaffarmen oder – auf Dschungel- und Prärie-Inseln – 8 Baumwollplantagen. Ein einziger gut platzierter und damit effektiv arbeitender **Pelztierjäger** reicht dagegen aus, um alle vier Schneidereien mit Pelzen zu versorgen. Gut postiert ist er bei Ihrer Lampenölproduktion auf einer Tundra-Insel, wo Sie die bestehende Transportroute nutzen können.

Hinweis

Die Versorgungsstrukturen für die Bedarfswaren Nahrung und Kleidung müssen Sie natürlich nicht sofort in vollem Umfang platzieren, insbesondere die Nahrungsbetriebe. Der Aufbau einer Aristokratenstadt dauert aufgrund der hohen Materialbedarfs sowieso recht lange, sodass Sie noch genügend Zeit haben. Auf jeden Fall benötigen Sie aber mindestens eine funktionierende Schneiderei, sonst sind die ersten Aristokraten genau so schnell wieder verschwunden, wie sie von Ihnen platziert wurden!

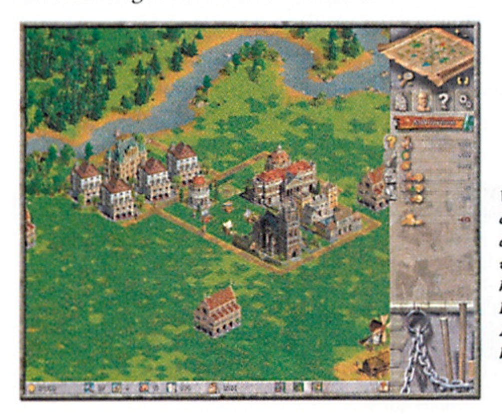
Anschließend machen Sie sich an den Bau der Adelsstadt. **Dazu beginnen Sie mit der Gestaltung des späteren Stadtzentrums,** indem Sie dort alle von den Aristokraten geforderten Gebäude platzieren, und zwar: eine **Kirche** (oder eine Kapelle, die aufgrund der Kirche, die sich die Kaufleute erarbeitet haben, automatisch als Kirche gilt), ein **Badehaus,** ein **Theater** und einen **Pavillon** (im Park, mit eventuell weiteren kleinen Parkelementen). Zusätzlich müssen in der Stadtmitte noch die **Marktstände** für Nahrung/Salz sowie für Kleidung, Wein und Schmuck errichtet werden. Die Stände für Wein und Schmuck können Sie auch weglassen, wenn Sie ohnehin nicht vorhaben, diese beiden Waren anzubieten.



Beim Aufbau der Aristokratenstadt beginnen Sie mit der Anlage des Stadtzentrums, indem Sie die von den Aristokraten geforderten öffentlichen Gebäude errichten.

Die Ansiedlung von Aristokraten

An dieser Stelle haben Sie dann alle Voraussetzungen geschaffen, um Aristokraten dauerhaft anzusiedeln. Platzieren Sie also nach und nach um den neuen Stadtkern herum einzelne Aristokraten-Wohnhäuser, wie gesagt in der bewährten Zwei-mal-zwei-Blockbauweise. Sollten Sie diesen Bauplan nicht ganz einhalten können, ist das auch nicht weiter tragisch. Achten Sie nur darauf, dass Sie insgesamt 48 Aristokraten-Wohnhäuser platzieren können und dass jedes einzelne Haus alle öffentlichen Gebäude des Zentrums in seinem Einzugsbereich hat, und zwar im vollen Umfang! Die Aristokraten halten es nämlich mit ihren Einzugsbereichen sehr genau, d.h. wenn auch nur eine Ecke der Kirche oder eines anderen öffentlichen Gebäudes nicht in der Reichweite eines Aristokratenhauses liegt, gilt der jeweilige Gebäudebedarf als nicht erfüllt und die Einwohnerzahl im betreffenden Aristokratenhaus wird unweigerlich bis auf null sinken.



Wenn Sie die ausreichende Versorgung der Aristokraten vorbereitet haben, können Sie mit der Platzierung von Aristokraten-Wohnhäusern beginnen.

Der Aufbau der Aristokratenstadt wird sich wie gesagt sehr schleppend vollziehen, da Sie für jedes einzelne Aristokraten-Wohnhaus sehr viel Baumaterial benötigen. Wenn es Ihr Kontostand erlaubt, können Sie in dieser Phase die Holz- und Ziegelproduktion aufstocken, um die Sache zu beschleunigen. Wenn Sie jedoch Ihre Aristokratensiedlung auf einer separaten Insel errichten, dann produzieren Sie dort vermutlich weder Werkzeuge noch Ziegel oder Holz und müssen erst einen groß angelegten Warentransport organisieren, der das benötigte Baumaterial heranschafft.

Wie auch immer – irgendwann wird Sie Ihre Adelsstadt mit 48 Aristokraten-Wohnhäusern fertig stehen (siehe die Abbildung unten). Ihre Bilanz sollte zu diesem Zeitpunkt, auch wenn Sie an die Noblesse bis dato nur Nahrung und Kleidung verkaufen, deutlich positiv ausfallen (ca. 1.000 Goldstücke).



Bekanntlich lässt sich die Pest auch mit goldenen Schlössern nicht aussperren, und selbst in Ihre Aristokratenstadt wird sie mitunter eingeschleppt. Deshalb brauchen Sie natürlich unbedingt auch ein **Medikus-Gebäude.** Wenn Sie keinen Platz mehr im Zentrum finden, sodass der Heiler mit seinem Einflussbereich alle Aristokraten-Wohnhäuser umfasst, platzieren Sie einfach zwei Medikus-Gebäude an den Ecken der Siedlung.

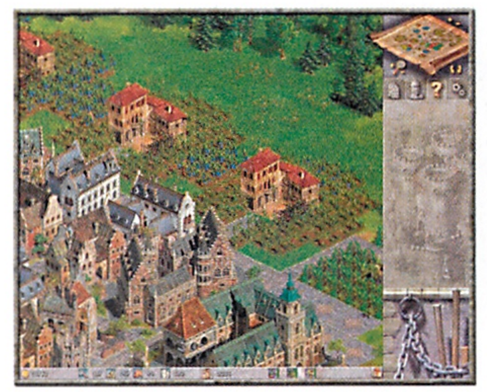
Die optionalen Bedarfsgüter

Wenn Sie schon eine Aristokratenstadt mit 48 Aristokraten-Häusern auf die Beine gestellt haben und somit 1.440 Edle bei Ihnen wohnen, wäre es geradezu fahrlässig, ihnen nicht auch die wahlweisen Bedarfsgüter Wein und Schmuck anzubieten. Denn schließlich bietet sich jetzt die einzige Gelegenheit überhaupt, diese Marktstände nutzbringend aufzustellen.

Kümmern Sie sich zuerst um den **Weinbedarf.** Wenn Ihre Aristokratenstadt auf einer Nord-, Prärie- oder Steppen-Insel erbaut wurde (in diesen Klimazonen haben Trauben eine gute



Fruchtbarkeit), können Sie die Weingüter natürlich direkt vor Ort anlegen. Achten Sie lediglich auf einen Standort mit einer 100%igen Fruchtbarkeit für Wein. Um 1.440 Aristokraten mit Rebensaft zu versorgen, genügt die Produktion von insgesamt **5 Weingütern.** Zwar werden Sie mit dieser Ausstattung keine Überproduktion fahren (dies ist auch nicht nötig), aber der Bedarf ist bei allen 48 Aristokratenhäusern fast zu 100% erfüllt. Die Umsätze laufen entsprechend gut und trotz der hohen Unterhaltskosten für die Winzerbetriebe erzielen Sie mit dem Verkauf sehr gute Gewinne.



Mit der Weinkelter auf Weingütern und dem anschließenden Verkauf an Ihre Aristokraten können Sie gute Gewinne einfahren.



Was Schmuck betrifft, so ist die Herstellung ungleich schwerer und aufwändiger als die Weinproduktion. Das Problem liegt einfach darin, dass Sie für **Schmuck** Edelsteine und Gold als Inputrohstoffe benötigen – und diese Vorkommen sind nun einmal sehr rar (siehe ‚Die Generierung der Inselwelten in einem Endlosspiel'). Oft sind Sie zudem schon von anderen Mitspielern besetzt, sodass Sie sich gewaltsam Zugriff verschaffen müssten.

Die optimierte Produktionskette für Schmuck besteht aus **1 Edelsteinmine, 1 Goldmine** und **1 Goldschmiede.** Diese drei Anlagen sollten Sie jeweils in derselben Anzahl errichten. Bauen Sie also gleich viele Gold- und Edelsteinminen (auf Steppen- und Dschungel-Inseln) und **bedenken Sie dabei, dass Sie bei einem Vorkommen auch mehr als eine Mine platzieren können** (siehe Abbildung unten). Auf Ihrer Aristokrateninsel errichten Sie dann dieselbe Anzahl

von Goldschmieden: also beispielsweise bei zwei Goldminen und zwei Edelsteinminen auch zwei Goldschmieden. Eine Alternative bieten eventuell auch fremde Kulturen, die Schmuck tauschen. Der Einkauf von Edelsteinen und Gold bei den fliegenden Händlern ist zumeist nicht vom Erfolg gekrönt. Mehr als drei solcher Schmuckproduktionsketten sollten Sie aber nicht aufziehen, da Sie die dann nicht mehr alles an Ihre 1.440 Aristokraten verkaufen können, d.h. Sie betreiben Überproduktion (die Sie allerdings auch den freien Händlern anbieten können). Mit dem Schmuck haben Sie schließlich eine Bedarfsware in der Hand, die Sie Ihren ewig glitzerbedürftigen Aristokraten hervorragend für ‚teuer Gold' verkaufen können und die Ihnen satte Gewinne beschert.



Mit Gold- und Edelsteinminen sowie entsprechenden Goldschmieden bieten Sie Ihren Aristokraten auch die gewinnträchtige Ware Schmuck an.



Mit einer solchen Aristokratenstadt, in der Sie den Edelleuten alle Bedarfswaren anbieten, verzeichnen Sie in Ihrer Gesamtbilanz ein fettes Plus!

Die Prachtbauten der Aristokraten

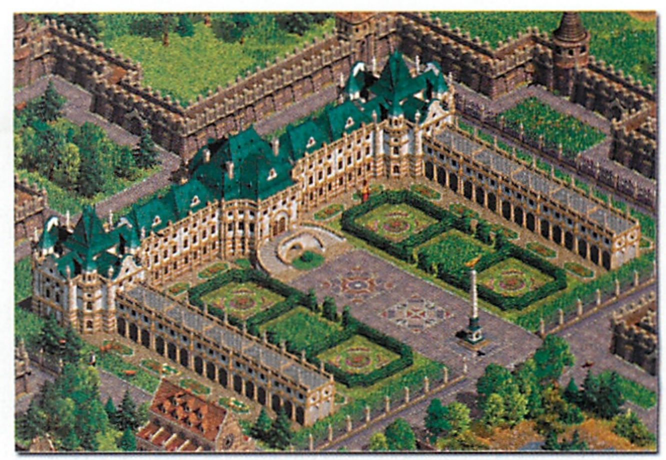
Sobald sich in Ihrer Stadt eine bestimmte Menge an Aristokraten niedergelassen haben, werden im Baumenü weitere Prestige-Gebäude und Prachtbauten freigeschaltet. Die meisten dieser Gebäude sind weder im Bau noch im Unterhalt besonders billig und dienen in erster Linie dazu, Ihren Reichtum zur Schau zu stellen.



Die Kathedrale

Die Kathedrale

Ab 600 Aristokraten (das entspricht einer Mindest-Stadtgröße von 2.500 Einwohnern) können Sie eine Kathedrale errichten. Die Kathedrale ist in ANNO 1503 das ultimative Gotteshaus. Achten Sie gut auf sie, da Sie im Laufe eines Spiels nur eine einzige Kathedrale bauen können.



Das Schloss

Das Schloss

Nachdem Sie 1.000 Aristokraten auf Ihrer Insel versammelt haben, erhalten Sie die Möglichkeit, ein eigenes Schloss zu bauen. Das Schloss besteht in ANNO 1503 nicht mehr aus einem einzelnen, großen Gebäude, sondern aus einem Bausatz bestehend aus einem Haupt- und verschiedenen Nebengebäuden. Dazu zählen u.a. Flügel, Bogengänge und Ecktürme.

Das Hauptgebäude können Sie wie die Kathedrale nur ein einziges Mal im Spiel setzen. Außerdem dürfen Sie zu Beginn nur vier Nebengebäude bauen. Diese werden danach im Baumenü wieder deaktiviert. Ab 2.000 Aristokraten erhalten Sie weitere vier Nebengebäude und ab 5.000 Aristokraten (ca. 167 Häuser) werden die Nebengebäude permanent freigeschaltet.

Name	Kosten	Werkzeug	Holz	Steine	Marmor	Unterhalt
Kathedrale	12.000	40	30	60	30	80
Schloss – Hauptteil	15.000	40	15	50	20	100
Flügel	5.000	30	10	30	15	30
Eckturm	5.000	30	10	30	15	30
Bogenelement	3.000	30	10	30	15	20

Baukosten

Aristokraten	Effekt
Ab 600	Kathedrale
Ab 1.000	Schloss-Hauptteil + 4 Nebengebäude
Ab 2.000	+ weitere 4 Nebengebäude
Ab 5.000	+ beliebig viele Nebengebäude (permanent freigeschaltet)

Voraussetzungen

Tipp

Da Sie sowohl die Kathedrale als auch das Hauptgebäude des Schlosses nur ein einziges Mal im Spiel bauen können, sollten Sie das Spiel sicherheitshalber abspeichern, bevor Sie diese beiden Bauten platzieren.

Der weitere Spielverlauf

Wenn Sie ein Endlosspiel wie beschrieben erfolgreich gestalten konnten, ist es natürlich nicht zwangsläufig am Ende. Sie verfügen jetzt über 3.456 Einwohner (wenn Sie sich jedesmal genau an die empfohlene Zahl von Wohnhäusern gehalten haben) und Sie blicken zufrieden auf eine positive Bilanz (1.000 bis 2.000 Goldstücke oder noch mehr). Natürlich können Sie nun weitere Städte planen, wobei Sie natürlich erneut die erprobte Vorgehensweise anwenden können.

Die Aktionen in der Aristokratenphase.

Übersicht Gebäudebedarf für das Tutorial

Als Abschluss dieses Tutorials erhalten Sie eine Übersicht, der Sie sämtliche erforderlichen Bedarfswarenproduktionen für die einzelnen Phasen der Bevölkerungsentwicklung entnehmen können – so wie sie in den vorangegangenen Abschnitten genannt und erläutert wurden. Nehmen Sie diese Übersicht einfach für Ihre Endlosspiele zur Hand, damit Sie jederzeit einen kompakten Überblick über die nötigen Bedarfswarenproduktionen jeder Zivilisationsphase haben.

Anmerkung zu den Aristokraten: Stoffe und Pelze sind Ausgangsstoffe für die Kleidungsproduktion.

Icon	Name	Name	Pioniere	Siedler	Siedler	Bürger	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
		Häuser	24	24	40	40	48	48	48
		Einwohner	192	360	600	1.120	1.344	2.016	1.440
	Nahrung	1 Jäger	1	1	1	1	1	1	--
	Nahrung	2 Rinderfarmen+ 1 Fleischerei	--	1	1	2	2	2	--
	Nahrung	4 Getreidefarmen + 2 Mühlen + 1 Bäckerei	--	--	--	1	1	2	+ 2
	Leder	1 Jäger + 1 Gerber	1	1	1	1	1	1	--
	Stoffe (Webstube)	2 Schaffarmen + 1 Webstube	1	--	--	--	--	--	--
	Stoffe (Weberei)	3 Schaffarmen (oder 2 Baumwollplantagen) + 1 Weberei	--	1	1	2	2-3	3	+ (3-4)
	Salz	1 Salzmine + 1 Saline	--	--	--	1	1	1	--
	Alkohol (Kartoffelfarm)	1 Kartoffelfarm	2	2	2	--	--	--	--
	Alkohol (Hopfen/Zucker)	2 Hopfenfarmen + 1 Brauerei oder 2 Zuckerrohrplantagen + 1 Rumbrennerei	--	1	1	3	4	4	--
	Tabakwaren	2 Tabakplantagen + 1 Tabakverteiler	--	1	2	3	3	4	--
	Gewürze	1 Gewürzplantage	--	2	2	3-4	4	6	--
	Lampenöl	1 Walfänger + 1-2 Transiedereien	--	--	--	1	1	1-2	--
	Seidenstoffe	2 Seidenplantagen + 1 Farbbaumplantage + 1 Färberei	--	--	--	2	2	4	--
	Pelze (für Kleidung)	1 Pelzjäger	--	--	--	--	--	--	(+ 1)
	Kleidung	1 Schneiderei	--	--	--	--	--	--	+ 4
	Schmuck	1 Goldmine + 1 Edelsteinmine + 1 Goldschmiede	--	--	--	--	--	--	+ 2-3
	Wein	1 Weinplantage	--	--	--	--	--	--	+ 5-6



KAPITEL 2

Einführung in die Spielewelt und allgemeine Strategien

Nach dem Grundkurs aus dem Schritt-für-Schritt-Tutorial beschäftigen wir uns nun etwas genauer mit den einzelnen Elementen des Spiels. Steigen Sie mit uns tiefer in die Materie ein, wenn es um Klimazonen, Inselwelten und Kulturen geht. Sie lernen die Regeln der Produktion kennen und erhalten nützliche Tipps zum Thema Warenbedarf und Umsatz. Der Abschnitt über Forschung klärt Sie schon jetzt über das spannende System der Upgrades auf. Ein passendes Update hierzu wird SUNFLOWERS in Kürze herausbringen.

Alle kampfeslustigen Eroberer kommen in den letzten Abschnitten auf ihre Kosten. Hier finden Sie alles über Land- und Seeschlachten, Militäreinheiten, Steuerung, Piraten und Computergegner.


ESTOTE
DENTE

Die Klimazonen



In ANNO 1503 gibt es insgesamt sechs verschiedene Klimazonen, von denen es abhängt, welche Bodenschätze Sie entdecken könnne, welche Tier- und Pflanzenwelt es gibt und welche Eingeborenenstämme Sie vorfinden.

Im Endlosspiel sind die Inseln in der Regel so angeordnet, dass die Verteilung der Klimazonen der natürlichen Anordnung auf der Erde (zum Beispiel auf dem amerikanischen Kontinent) im Bereich zwischen Nordpol und Äquator entspricht.

Von Nord nach Süd sind es diese Zonen:

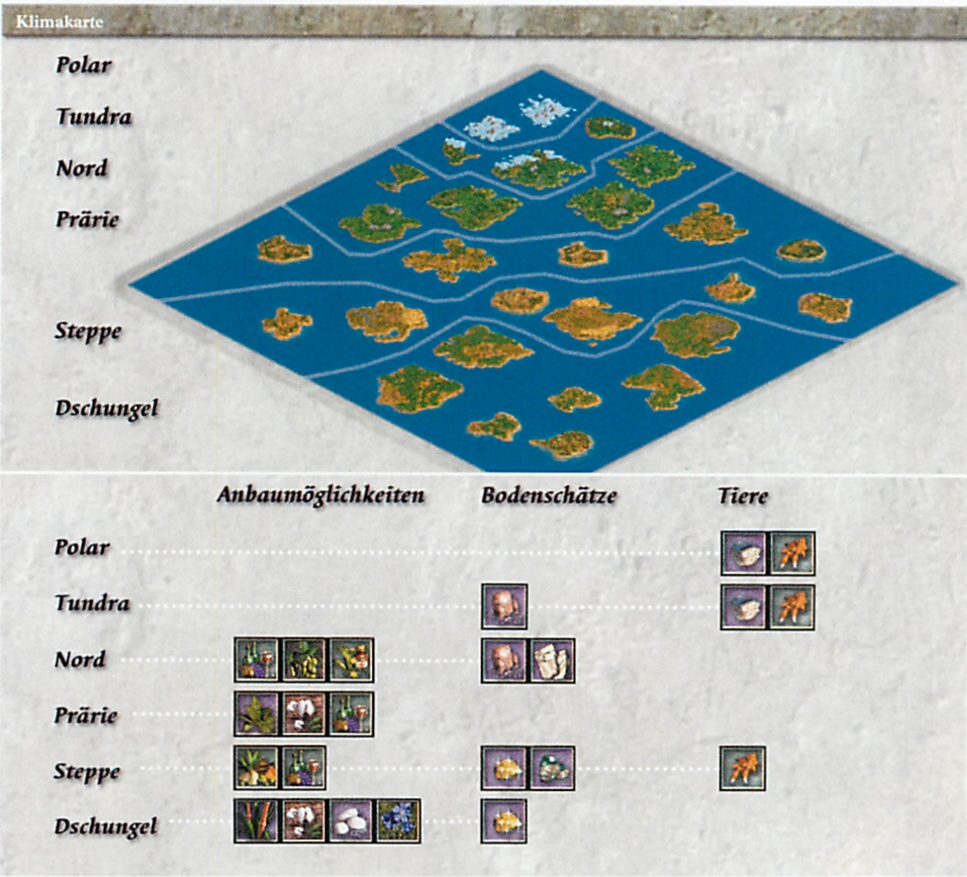
- **Polar**
- **Tundra**
- **Nord**
- **Prärie**
- **Steppe**
- **Dschungel**

Achtung

Diese Anordnung der Klimazonen auf der Karte gilt nur für das Endlosspiel! In den einzelnen Szenarien können die Klimazonen beliebig verteilt sein, und es müssen auch nicht alle auf einer Karte vertreten sein.

Abgesehen von der Polarregion können Sie auf den ersten Blick meist nur grob entscheiden, welches Klima auf einer bestimmten Insel vorherrscht. Viele Pflanzen und Tiere kommen in mehr als einem Gebiet vor, sodass die grafischen Unterschiede zwischen manchen Klimazonen fließend sind. Die Inseln der Regionen ‚Tundra' und ‚Nord' stammen zum Beispiel aus dem gleichen Insel-Pool, sodass es vorkommen kann, dass Sie in einem Spiel auf zwei gleich aussehende Inseln stoßen, von denen die eine nördliches Klima und die andere Tundra-Klima hat. Ähnliches gilt auch für die südlichen Klimazonen ‚Steppe' und ‚Dschungel'.

Sobald Ihr Schiff nahe genug an eine Insel heranfährt, werden in der Infoleiste am unteren Bildschirmrand die **Nutzpflanzen** angezeigt, die dort wachsen (z.B. Wein, Tabak oder Baumwolle), sowie deren Fruchtbarkeit. Weil jedes Klima eine eigene Kombination von Anbaumöglichkeiten hat, können Sie dieser Inormation am sichersten das Klima einer Insel



Diese Übersichtskarte zeigt die natürliche Verteilung der Klimazonen in einem Endlosspiel.

entnehmen. Da sich auf Polar- und Tundra-Inseln keine nennenswerten Möglichkeiten für die Landwirtschaft ergeben, ist es kein Fehler, wenn dort keine Symbole angezeigt werden.



Klima	Spezielle Nutzpflanzen			
Polar	---			
Tundra	---			
Nord	Wein	Hopfen	Heilkräuter	
Prärie	Tabak	Baumwolle	Wein	
Steppe	Gewürz	Wein		
Dschungel	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo

Anhand der speziellen Anbaumöglichkeiten können Sie die einzelnen Klimazonen leicht unterscheiden.

Abgesehen von den Nutzpflanzen unterscheiden sich die verschiedenen Klimazonen auch deutlich in den anderen natürlichen Ressourcen. Manchmal können Sie das Klima einer Insel bereits anhand der Tiere bestimmen, die Sie dort laufen sehen. Die meisten der unzähligen verschiedenen Tierarten von ANNO 1503 werden Sie zum Beispiel nur in ein oder zwei ganz bestimmten Klimazonen beobachten können. Dazu zählen zum Beispiel Elche und Polarfüchse, denen Sie zwar in der Tundra, aber nicht im nördlich-gemäßigten Klima begegnen. Einige davon haben außerdem wirtschaftliche Bedeutung (Jagdwild, Pelztiere, Wale). **Allgemein kann man die Fauna nach ihrer Relevanz für den Siedlungsaufbau in die folgenden Gruppen einteilen:**



In dieser Tundra-Landschaft sehen Sie Vertreter aller drei wirtschaftlich interessanten Tierklassen: Jagdwild (Hirsche), Pelztiere (Eisbären) und Wale.

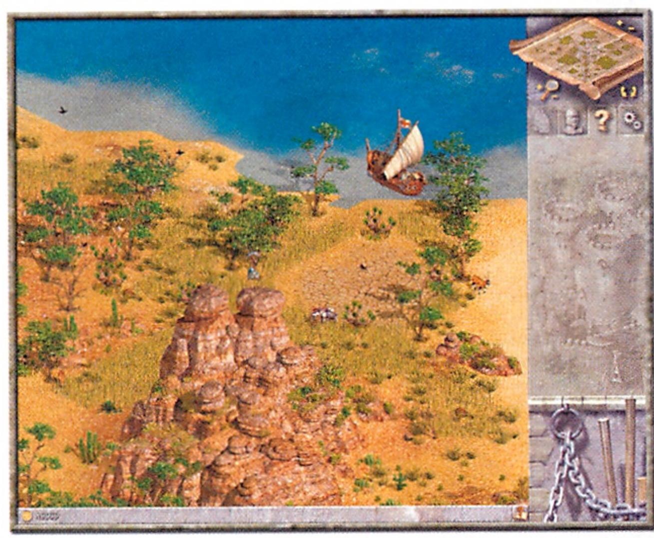
- Dekorative Tiere (z.B. Papageien und Flamingos) sehen einfach nur nett aus und haben auf das Spiel keine weiteren Auswirkungen.
- Raubtiere (z.B. Wölfe, Löwen, Tiger) können andere Tiere angreifen und töten.
- Jagdwild (z.B. Rehe, Hirsche, Antilopen, Elche, Elefanten) kann von einem Jäger als Nahrung erlegt werden; die Tierhäute werden zu Leder weiterverarbeitet.
- Pelztiere (z.B. Silberfüchse, Schneehasen, Eisbären, Geparde) sind äußerst selten und finden sich nur in den Klimazonen ‚Polar', ‚Tundra' und ‚Steppe'. Die von einem Pelzjäger gewonnenen Pelze können zusammen mit Stoff zu Kleidung für Aristokraten verarbeitet werden.
- Wale kommen in der Regel nur in den nördlichen Regionen ‚Polar' und ‚Tundra' vor. Sie dienen dem Walfänger als Beute. Aus ihnen gewinnt er Walspeck, der in der Transiederei zu Lampenöl (für Bürger und Kaufleute) weiter verarbeitet werden kann.

Icon	Name	Polar	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel
	Pelztiere (Pelze)	X	X			X	
	Wale (Walspeck)	X	X				

Wirtschaftlich nutzbare Tiere nach Klimazonen.

Bodenschätze zählen zu den selteneren Ressourcen und kommen in der Regel nur auf wenigen Inseln vor. Sie müssen zuerst von einem Scout entdeckt werden, bevor sie als rotierende Symbole angezeigt werden. Während Sie Eisenerz im Prinzip in in den Bergen aller Klimazonen finden können, sind alle anderen Vorkommen klimaabhängig und nicht auf jeder Insel zu finden. Es handelt sich um

- Salz,
- Marmor,
- Gold und
- Edelsteine.



Der Scout hat ein seltenes Edelsteinvorkommen gefunden.

Icon	Name	Polar	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel
	Salz		X	X			
	Marmor			X			
	Gold					X	X
	Edelsteine					X	

Seltene Bodenschätze (Bergbau) nach Klimazonen.

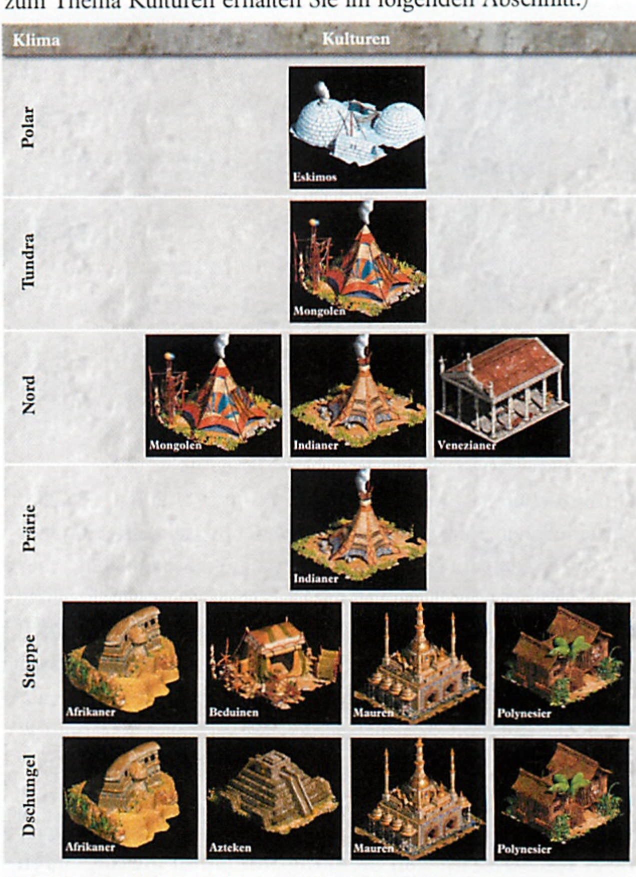
Dass es vom Klima abhängt, welche Ressourcen Sie überhaupt finden können, bedeutet für bestimmte Produkte, dass neben den Herstellungskosten noch zusätzliche Ausgaben für längere Transportwege notwendig werden. In ANNO 1503 wird diesem Umstand dadurch Rechnung getragen, dass Waren aus anderen Klimazonen zu höheren Preisen auf den heimischen Märkten angeboten werden können. (Detailliertere Analysen zum Preissystem finden Sie weiter hinten im Abschnitt über ‚Handel und Wirtschaft'.)

Die Preise für Bedarfswaren an den einzelnen Marktständen sind abhängig von der Klimazone.

Icon	Name	Basis Preis	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel
	Nahrung	45			+ 5	+ 5	+ 5
	Salz	30	+ 5		+ 5	+ 5	+ 5
	Stoffe	65	+ 5	+ 5	+ 5	+ 5	
	Leder	70					
	Alkohol	50			+ 5	+ 5	+ 5
	Tabakwaren	75	+ 5	+ 5		+ 10	+ 10
	Gewürze	60	+ 10	+ 10	+ 10		+ 5
	Lampenöl	85					
	Seidenstoff	85	+ 5	+ 5	+ 5	+ 5	
	Kleidung	130		+ 5	+ 5	+ 5	
	Schmuck	190	+ 5	+ 5			
	Wein	70					

Die unterschiedlichen Aufschläge bei Bedarfswaren spiegeln die jeweiligen Anbaumöglichkeiten und Vorkommen an Bodenschätzen in den Klimazonen wieder und gleichen zum Teil die Transportkosten aus. (Die beiden leichtesten Schwierigkeitsgrade erhalten auf bestimmte Waren zusätzlich einen weiteren Preisbonus.)

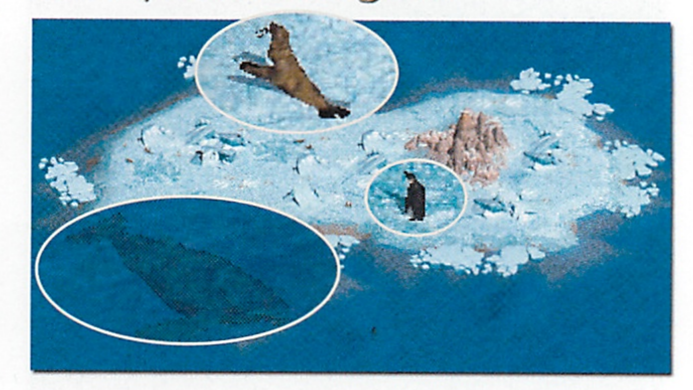
Sie sind in der Neuen Welt von ANNO 1503 nicht alleine. Je nach Szenario treffen Sie im Endlosspiel und in einigen Missionen auf drei bis fünf der insgesamt neun Eingeborenenkulturen, die nicht nur niedlich anzuschauen sind, sondern manchmal auch ganz brauchbare Partner für den Tauschhandel stellen. Jede Kultur hat Ihren eigenen Lebensraum, der sich über ein bis zwei Klimazonen erstrecken kann. (Mehr Informationen zum Thema Kulturen erhalten Sie im folgenden Abschnitt.)



Klima	Kulturen
Polar	Eskimos
Tundra	Mongolen
Nord	Mongolen, Indianer, Venezianer
Prärie	Indianer
Steppe	Afrikaner, Beduinen, Mauren, Polynesier
Dschungel	Afrikaner, Azteken, Mauren, Polynesier

Vorstellung der einzelnen Klimazonen

Die Polar-Region



Die Polarregion ist absolut unfruchtbar und ungeeignet für den Anbau von Nutzpflanzen jeglicher Art oder die Gründung einer Stadt. Sie bietet jedoch beste Voraussetzungen für den Walfang, die Fischerei und die Jagd nach Pelztieren. Walspeck dient als Rohmaterial für die Produktion von Lampenöl, das für den Aufstieg der Bevölkerung von Bürgern zu Kaufleuten benötigt wird. Die Pelze der Eisbären können zusammen mit Stoffen zu Kleidung für Aristokraten verarbeitet

Die Polar-Region	
Allgemein Nutzpflanzen:	**keine**
Spezielle Nutzflächen:	**keine**
Bodenschätze:	**Erz, Ziegel**
Allgemeine Fruchtbarkeit:	**keine**
Tierwelt:	
Jagdwild:	**?**
Pelztiere:	**Robben, Pinguine, Eisbären**
Wale:	**Wale**
Sonstige:	**Finnwle, Killerwale, Seelöwen…**

werden. Sollten Sie einmal versuchen, ein Maximum an Bevölkerung in der Inselwelt anzusiedeln, so wird früher oder später der Platz für die landwirtschaftliche Produktion knapp werden und es lohnt sich vielleicht, auch auf den Polar-inseln Fischerkolonien zur Nahrungsgewinnung zu unterhalten.

Kulturen:

Icon	Name	Handel	Icon	Name
	Eskimos	Bedarf		Stoffe
		Angebot		Lampenöl

Tauschhandel mit den Eskimos (Standard).

Spezielle Ressourcen

Icon	Name	Verfügbar ab	Vorkommen	Icon	Endprodukt	Bedeutung
	Walspeck	600 Bürger	Wale		Lampenöl	Aufstiegsware: Bürger – Kaufleute
	Pelze	1.100 Kaufleute	Pelztiere (Robben, Eisbären)		Kleidung	Bedarfsware Aristokraten

Sehr häufig stoßen Sie in der Polarregion auf Eskimodörfer, die vom Wal- und Fischfang leben. Eskimos tauschen im Endlosspiel Stoffe gegen Lampenöl.

Die Tundra





Die Tundra	
Allgemein Nutzpflanzen:	**Weide, Bäume, Kartoffeln, Hanf, Getreide**
Spezielle Nutzflächen:	**keine**
Bodenschätze:	**Erz, Ziegel, Salz**
Allgemeine Fruchtbarkeit:	**gut bis sehr gut – wenn man von gelegentlichen Schneeflecken absieht.**
Tierwelt:	
Jagdwild:	**Elche, Rehe**
Pelztiere:	**Silberfüchse, Eisbären, Schneehasen**
Wale:	**Wale**
Sonstige:	**Bären, Raben…**

Kulturen:

Icon	Name	Handel	Icon	Name
	Mongolen	Bedarf		Alkohol
		Angebot		Eisen

Tauschhandel mit den Mongolen (Standard).

Grafisch gleicht die Tundra dem nördlich-gemäßigten Klima mit dichten Tannenwäldern und grünen Wiesen. Nur vereinzelt trifft man in der Tundra auf unfruchtbare, polarähnliche Gebiete mit Eis und Schnee.

Die Tundra bietet keine speziellen Nutzpflanzen, ist aber geeignet für die Jagd- und Forstwirtschaft sowie den Anbau von Getreide, Kartoffeln, Hanf oder die Schaf- und Rinderzucht (Basisproduktion). In den Bergen können Sie Erz- und Salzvorkommen finden. Die zahlreichen Silberfüchse in den Wäldern sind ideal für einen Pelzjäger, und an der Küste tummeln sich meist große Herden von Walen.

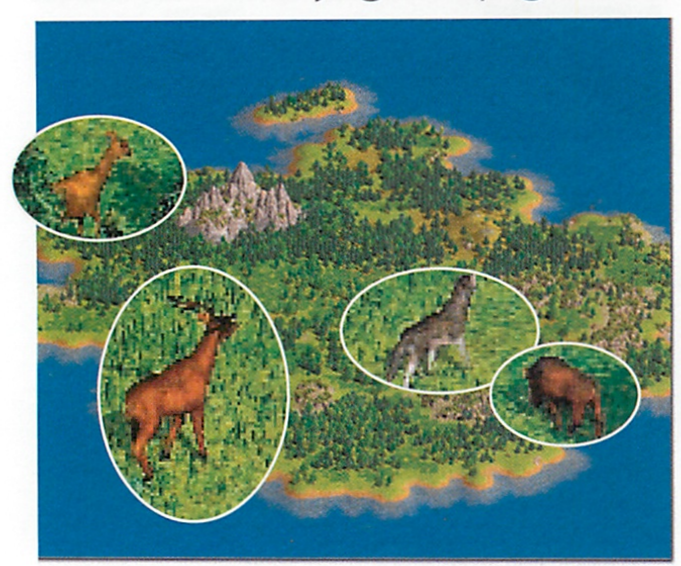
Als Standort für eine Stadt ist die Tundra schlecht geeignet – es fehlt die Möglichkeit, effektiv und im großen Stil Alkohol herzustellen, außerdem sind die südlichen Inseln mit Tabak und Gewürzen zu weit weg. Sofern es Ihnen nicht an Salz oder Erz mangelt, sollten Sie erst ab dem Bürgertum oder dem Kaufmannsstand einen Außenposten errichten, der sich auf Walfang (Lampenöl) und Pelze spezialisiert.

In den dichten Wäldern dieser Klimazone siedeln häufig Mongolen, die Eisen gegen Alkohol tauschen.

Spezielle Ressourcen

Icon	Name	Verfügbar ab	Vorkommen	Icon	Endprodukt	Bedeutung
	Salzstein	125 Pioniere	-		Salz	Bedarfsware: Pioniere bis Kaufleute
	Walspeck	600 Bürger	Wale		Lampenöl	Aufstiegsware: Bürger – Kaufleute
	Pelze	1.100 Kaufleute	Pelztiere (Silberfuchs, Eisbär)		Kleidung	Bedarfsware Aristokraten

Das nördlich-gemäßigte Klima



Das nördlich-gemäßigte Klima ist meist optimal für den Aufbau einer Stadt, wenn auf der Insel genügend Bauplatz vorhanden ist und die richtigen Ressourcen vorkommen. In den Bergen können Sie mit etwas Glück Erz-, Salz- und Marmorvorkommen finden. Bei 100% Wachstum für Hopfen sollte die Massenproduktion von Alkohol, dem neben Nahrung wohl wichtigsten Bedarfsgut in ANNO 1503, kein Problem sein. Die durchweg fruchtbaren Böden und dichten Wälder sind für die landwirtschaftliche Basisproduktion bestens geeignet.

Die beiden anderen Anbauressourcen, Wein und Heilkräuter, kommen spät ins Spiel. Heilkräuter können erst gepflanzt werden, wenn Sie den Medikus in der Schule erforscht haben, und dienen ausschließlich der Pestbekämpfung ab der Bürgerphase. In der Kaufleutephase sind sie bereits überlebenswichtig für Ihre Stadt. Zum Glück können Sie aufgrund der Produktionseigenschaften einer Heilkräuterplantage auch bei 50% Wachstum für Heilkräuter mit nahezu 100% Effektivität produzieren und so leicht eine ausreichende Versorgung gewährleisten. Achten Sie daher nicht auf die Wachstumsrate für Heilkräuter. Wein ist eine reine Bedarfsware für Aristokraten und somit für alle anderen Einwohnerklassen uninteressant.

Da die nördlich-gemäßigte Zone relativ nah an der Kartenmitte liegt – nur die Prärie-Zone ist noch zentraler –, können bei richtiger Auswahl der Insel die Versorgungswege im späteren Spielverlauf kurz gehalten werden, was einen logistischen Vorteil bedeutet.

Im leichten Endlosspiel (Baron, Freiherr) siedeln die Venezianer (fahrende Händler) auf einer kleinen Nordinsel. Die Venezianer handeln mit Nahrung, Werkzeugen und anderen wichtigen Waren, die den Start in ANNO 1503 etwas erleichtern. Im Gegensatz zu den anderen Kulturen handeln sie nach Weltmarktspreisen und betreiben keinen Tauschhandel. Manchmal treffen Sie in diesem Klima auch auf Mongolendörfer und Indianerstämme.

Das nördlich-gemäßigte Klima	
Allgemein Nutzpflanzen:	**Weide, Bäume, Kartoffeln, Hanf, Getreide**
Spezielle Nutzflächen:	**Wein, Hopfen, Heilkräuter**
Bodenschätze:	**Erz, Ziegel, Salz, Marmor**
Allgemeine Fruchtbarkeit:	**sehr gut**
Tierwelt:	
Jagdwild:	**Hirsche, Rehe, Wildschweine**
Pelztiere:	**Schneehasen (sehr selten)**
Wale:	**keine**
Sonstige:	**Füchse, Hasen, Wölfe…**
Kulturen:	

Icon	Name	Handel	Icon	Name
	Mongolen	**Bedarf**		**Alkohol**
		Angebot		**Eisen**
	Indianer	**Bedarf**		**Tabak**
		Angebot		**Stoffe**
	Venezianer	**Die Venezianer (freie Händler) handeln auf dem Weltmarkt gegen Gold.**		

Die Standardtauschwaren der Eingeborenenkulturen auf Nordinseln.

Spezielle Ressourcen

Icon	Name	Verfügbar ab	Icon	Endprodukt	Bedeutung
	Salzstein	125 Pioniere		Salz	Bedarfsware Pioniere bis Kaufleute
	Hopfen	360 Siedler		Alkohol	Wichtige Bedarfsware Pioniere bis Kaufleute
	Marmor	400 Bürger		Marmor	Aufstiegsware Bürger -- Kaufleute
	Heilkräuter	Erforschung des Medikus		Heilkräuter	Medikus
	Wein	750 Kaufleute		Wein	Bedarfsware Aristokraten

Die Prärie



Die Prärie	
Allgemein Nutzpflanzen:	**Weide, Bäume, Kartoffeln, Hanf, Getreide**
Spezielle Nutzflächen:	**Tabak, Baumwolle, Wein**
Bodenschätze:	**Erz, Ziegel**
Allgemeine Fruchtbarkeit:	**gut, mit vereinzelten trockenen oder felsigen Gebieten**
Tierwelt:	
Jagdwild:	**Bisons, Gazellen**
Pelztiere:	**keine**
Wale:	**keine**
Sonstige:	**Kaninchen, Wölfe, Aasgeier**
Kulturen:	

Icon	Name	Handel	Icon	Name
	Indianer	Bedarf		Tabak
		Angebot		Stoffe

Tauschhandel mit den Indianern (Standard).

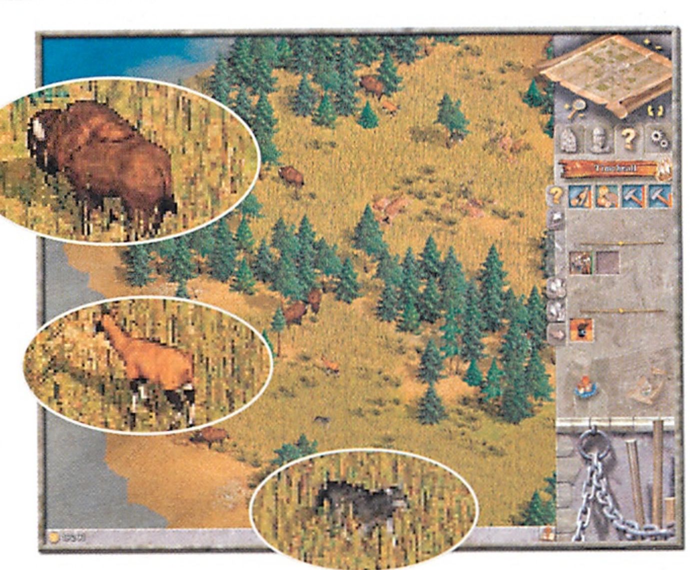
Die Klimazone ‚Prärie' zieht sich in ANNO 1503 vom Westen durch die Kartenmitte nach Osten. Prärie-Inseln bieten beste Voraussetzungen für den Anbau von Wein, Tabak und Baumwolle. Sie finden dort je nach Insel üppige Wälder und fruchtbare Weidegründe, die aber immer wieder durch ausgetrocknete Gebiete, Wüsten und Felsen unterbrochen sind.

Prärie-Inseln haben den Vorteil, dass sie auf der Karte relativ zentral liegen. Die Wege zu den nördlichen und südlichen Klimazonen sind in etwa gleich kurz. Die Möglichkeit, Tabak direkt vor Ort anzubauen, erlaubt einer kleinen Siedlung den schnellen Aufstieg bis zur Zivilisationsstufe ‚Bürger', ohne dass andere Inseln besiedelt werden müssen. Ab der Bürgerstufe sind Baumwollplantagen möglich, die eine Massenproduktion von Stoffen auf engem Raum erlauben. Stoffe werden von allen Bevölkerungsgruppen entweder direkt oder indirekt benötigt (Aristokraten kaufen Kleidung, die aus Stoffen und Pelzen hergestellt wird).

Weil die Möglichkeit zur Großproduktion von Alkohol fehlt und wegen der höheren Quote an unfruchtbaren und trockenen Feldern ist eine Prärie-Insel für den Bau großer Städte jedoch nur bedingt geeignet. (Während Sie einen Mangel in der Versorgung der Bevölkerung mit Stoffen durch andere Waren ausgleichen können, lässt sich ein Engpass im Alkoholnachschub nicht kompensieren.) Sie müssen daher fast alle Bedarfswaren auf anderen Inseln produzieren und auf Handelsrouten zu Ihrer Stadt transportieren. Der Städtebau in dieser Klimazone sei deshalb nur Fortgeschrittenen empfohlen.

Spezielle Ressourcen

Icon	Name	Verfügbar ab	Icon	Endprodukt	Bedeutung
	Tabak	80 Siedler		Tabakwaren	Aufstiegsware: Siedler – Bürger
	Baumwolle	200 Bürger		Stoffe	Bedarfsware Pioniere (bis Aristokraten), Schiffsbau
	Wein	750 Kaufleute		Wein	Bedarfsware Aristokraten



Die Steppe



Die Steppe entspricht dem trockenen, unfruchtbaren Klima Afrikas und des Nahen Ostens. Fruchtbarer Boden ist selten, und ausgedehnte Wüsten bestimmen das Bild. Auf Steppen-Inseln können Sie Gewürze und Wein anbauen. Gelegentlich finden Sie in den Felsengebirgen auch reiche Vorkommen an Gold und Edelsteinen, aus denen Sie Schmuck herstellen können. Die Pelze der Geparden werden für die Herstellung von Aristokratenkleidung benötigt.

Für eine Erstbesiedlung ist die Steppe denkbar ungeeignet. Der Mangel an fruchtbarem Boden behindert die Basisproduktion von Holz, Nahrung, Stoffen, Alkohol und anderen Waren und erschwert so den Aufbau. Eine Besiedelung ist nur dann sinnvoll, wenn fast alle Waren auf anderen, fruchtbareren Inseln produziert werden. Trotzdem finden Sie in der Steppe zahlreiche eingeborene Kulturen, die Handel treiben.

Die Steppe	
Allgemein Nutzpflanzen:	**Weide, Bäume, Kartoffeln, Hanf, Getreide**
Spezielle Nutzflächen:	**Tabak, Wein**
Bodenschätze:	**Erz, Ziegel, Salz, Edelsteine**
Allgemeine Fruchtbarkeit:	**vereinzelt gut, jedoch häufig ausgedehnte trockne und felsige Gebiete; Wüsten**
Tierwelt:	
Jagdwild:	**Antilopen, Gazellen, Nashörner, Elefanten, Giraffen, Zebras, Büffel…**
Peltiere:	**Geparden**
Wale:	**keine**
Sonstige:	**Ziegen, Löwen, Aasgeier…**

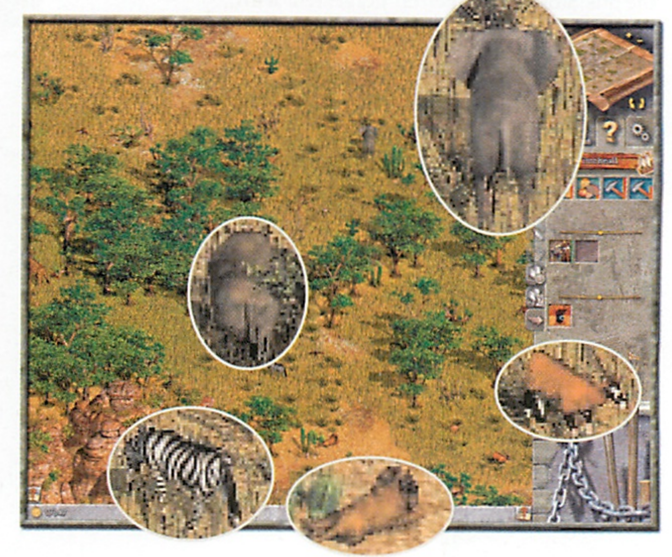
Kulturen:

Icon	Name	Handel	Icon	Name
	Afrikaner	Bedarf		Tabak
		Angebot		Heilkräuter
	Beduinen	Bedarf		Salz
		Angebot		Gewürze
	Mauren	Bedarf		Seidenstoffe
		Angebot		Edelsteine
	Polynesier	Bedarf		Salz
		Angebot		Seidenstoffe

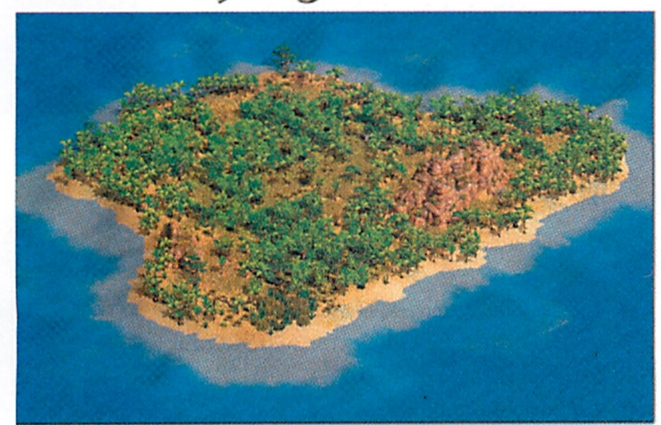
Die Standardtauschwaren der Eingeborenenkulturen auf Nordinseln.

Spezielle Ressourcen:

Icon	Name	Verfügbar ab	Icon	Endprodukt	Bedeutung
	Gewürze	80 Siedler		Gewürze	Aufstiegsware: Siedler – Bürger
	Wein	750 Kaufleute		Wein	Bedarfsware Aristokraten
	Gold	750 Kaufleute		Schmuck	Bedarfsware Aristokraten
	Edelsteine	750 Kaufleute		Schmuck	Bedarfsware Aristokraten
	Pelze	1.100 Kaufleute		Keidung	Bedarfsware Aristokraten



Der Dschungel



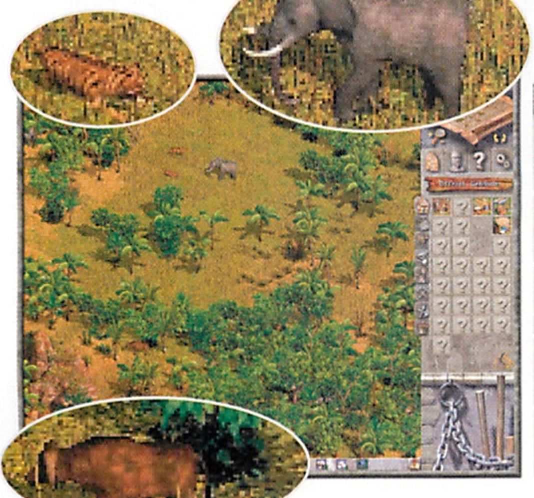
Das feuchtwarme Klima des Dschungels ist neben dem nördlichen Klima beinahe ideal für die allgemeine Landwirtschaft, die den Aufbau einer ersten Stadt begleitet. Der Dschungel bietet fruchtbare Böden und die dichten Wälder sind für die Jagd bestens geeignet. Sie sollten Ihre Stadt jedoch anfangs klein halten und schnell in den Bürgerstand aufsteigen, da der wahre Nutzen einer Dschungel-Insel sich erst ab dieser Stufe zeigt. Erst dann können Sie Zuckerrohr, Baumwolle, Seide und Farbstoffe anbauen lassen, aus denen in großen Mengen Alkohol, Stoffe und Seidenstoffe produziert werden können. Auf manchen Inseln finden Sie in den Bergen sogar Goldvorkommen.

Achten Sie vor der intensiven Besiedelung einer Dschungel-Insel auf die Bodenbeschaffenheit. Manche Inseln sind so hügelig, dass sich auf ihnen nur Landwirtschaft und kein Städtebau betreiben lässt.

Dschungel-Inseln liegen weit im Süden der Karte und können in allen Größenordnungen von klein bis sehr, sehr groß vorkommen. Die Transportwege zwischen einer Dschungel-Insel und Inseln mit Tabak und Gewürzen sind meist relativ kurz. Umso weiter müssen Sie jedoch reisen, um Inseln mit Salzvorkommen oder Walgründen (Lampenöl) zu erreichen.

Die Kulturen der Afrikaner, Azteken, Mauren und Polynesier sind in den südlichen Dschungel-Regionen anzutreffen.





Der Dschungel	
Allgemein Nutzpflanzen:	**Weide, Bäume, Kartoffeln, Hanf, Getreide**
Spezielle Nutzflächen:	**Tabak, Baumwolle, Seide, Farbstoffe**
Bodenschätze:	**Erz, Ziegel, Gold**
Allgemeine Fruchtbarkeit:	**sehr gut**
Tierwelt:	
Jagdwild:	**Wasserbüffel, Gazellen, Elefanten**
Pelztiere:	**keine**
Wale:	**keine**
Sonstige:	**Kolibris, Tiger**
Kulturen:	

Icon	Name	Handel	Icon	Name
	Afrikaner	Bedarf		Tabak
		Angebot		Heilkräuter
	Azteken	Bedarf		Gewürze
		Angebot		Gold
	Polynesier	Bedarf		Salz
		Angebot		Seidenstoffe
	Mauren	Bedarf		Seidenstoffe
		Angebot		Edelsteine

Spezielle Ressourcen:

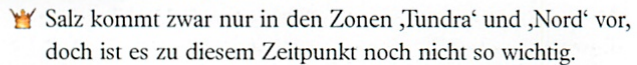
Icon	Name	Verfügbar ab	Icon	Endprodukt	Bedeutung
	Zuckerrohr	200 Bürger		Alkohol	Bedarfsware Pioniere bis Kaufleute
	Baumwolle	200 Bürger		Stoffe	Bedarfsware Pioniere (bis Aristokraten), Schiffsbau
	Seide	400 Bürger		Seidestoffe	Aufstiegsware Bürger – Kaufleute
	Farbstoffe	400 Bürger		Seidenstoffe	Aufstiegsware Bürger – Kaufleute
	Gold	750 Kaufleute		Schmuck	Bedarfsware Aristokraten

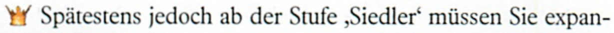
Die Bedeutung der Klimazonen für die einzelnen Zivilisationsstufen

Wie Sie oben gesehen haben, hat jede Klimazone ihre eigenen Vor- und Nachteile sowie ihre eigenen besonderen Ressourcen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel für die Produktion von Bedarfswaren wichtig werden. Dadurch wird der Spieler automatisch dazu verleitet, im Laufe der Zeit eine Weltreise durch die verschiedenen Klimazonen von ANNO 1503 zu machen.



- Anfangs, als Pioniersiedlungen, können sich die Städte noch leicht in jeder Klimazone (außer der Polargegend) mit der Produktion von Stoffen aus Schafwolle und mit Kartoffelschnaps als Alkohol selber versorgen. Nahrung und Leder gibt es ebenfalls in allen Klimazonen.
- Salz kommt zwar nur in den Zonen ‚Tundra' und ‚Nord' vor, doch ist es zu diesem Zeitpunkt noch nicht so wichtig.







- Spätestens jedoch ab der Stufe ‚Siedler' müssen Sie expandieren und sich in der Steppe und der Prärie niederlassen, um Tabak und Gewürze anzubauen.
- Im nördlichen Klima kann auf der Basis von Hopfen ab sofort billiger Alkohol in großen Mengen produziert werden, wodurch eine große Bevölkerung zufriedengestellt werden kann.



- In der Bürgerphase erlangt der Dschungel erstmals Bedeutung, da dort nun die Produktion von Alkohol aus Zuckerrohr, Baumwollstoffen und Seidenstoffen erlaubt ist.
- Polarregion und Tundra werden durch den Walfang und die Produktion von Lampenöl attraktiv.
- Das nördliche Klima steuert Heilkräuter zur Pestbekämpfung bei und besitzt das Monopol auf Marmor, ohne den kein Aufstieg zu Kaufleuten möglich ist.
- Auf der Zivilisationsstufe der Kaufleute gibt es keine neuen Bedürfnisse im Vergleich zur Bürgerphase.
- Viele der Rohstoffe für die Bedarfswaren der Aristokraten lassen sich am besten auf einer Steppen-Insel produzieren, doch tragen auch alle anderen Klimazonen jeweils einen kleinen Teil der Rohstoffe bzw. Bedarfswaren bei.



- Sie sind auch weiterhin auf Marmor angewiesen, der nur im nördlichen Klima vorkommt.
- Die wichtigsten Waren für Aristokraten sind Nahrung und Kleidung (aus Stoffen und Pelzen). Wein und Schmuck (aus Gold und Edelsteinen) sind nicht ganz so wichtig und tragen hauptsächlich zur Verbesserung der Bilanz bei.



Inselwelten im Endlosspiel

Größenordnungen

Sowohl die große Seekarte als auch die einzelnen Inseln von ANNO 1503 sind als ein schachbrettartiges Gitter angelegt, das in viele kleine quadratische Felder unterteilt ist. Wenn man etwa einen Baum pflanzt, so wird genau eines dieser Felder verändert. Ein gewöhnlicher Betrieb umfasst drei mal drei, ein Wohnhaus vier mal vier Planquadrate. Zum Vergleich: Ein ganz normales Schachbrett hat 8 x 8 = 64 Felder. In ANNO 1503 könnten Sie darauf gerade mal einen Viererblock von Wohnhäusern bauen; die Fläche entspricht hier etwa dem Einzugsbereich einer Farm. **Typische Inseln haben da ganz andere Größenordnungen:**

- sehr klein: 64 x 64 Felder
- klein: 80 x 80 Felder
- mittel: 128 x 128 Felder
- groß: 256 x 256 Felder

Dabei bedeutet 64 x 64, dass die Insel einschließlich der Küstenregionen und der umgebenden Wasserflächen innerhalb eines Quadrats mit 64 Feldern Kantenlänge definiert ist. Wird sie in einem Spiel verwendet, so wird einfach das komplette Inselquadrat an einer vorher durch das Szenario festgelegten Position in die Seekarte eingefügt. Selbst die kleinste Insel belegt damit eine Fläche von 64-mal so vielen Feldern wie ein Spielbrett mit Schachfiguren. Rein rechnerisch könnten Sie allein auf diesem Areal einen gigantischen Wohnblock aus 256 Häusern errichten (ohne Straßen und sonstige Gebäude). Der größte Inseltyp ist wieder-um 16-mal so groß wie der kleinste und entspricht somit einer Fläche von 4096 Wohnhäusern.

Da jedoch keine Insel komplett aus Bauland besteht, sondern auch Gebirge, Küstenstriche und Gewässer hat, ist die größtmögliche Baufläche doch immer wesentlich kleiner als die Gesamtfläche.

Typische Kartengrößen für die Missionen, die Kampagne und das Endlosspiel sind:

- klein: 512 x 512 Felder
- mittel: 800 x 800 Felder
- groß: 1024 x 1024 Felder

Eine kleine Karte hat also gerade den Umfang von vier großen Inseln. In einer großen Inselwelt mit den Abmessungen von 1024 x 1024 Feldern haben theoretisch 16 große, 64 mittlere oder 256 sehr kleine Inseln Platz.

Musterwelten mit Klimazonen für das Endlosspiel

ANNO 1503 bietet Ihnen verschiedene Endlosszenarien, die sich bereits auf den ersten Blick in Schwierigkeitsgrad, Größe der Inselwelt, Anzahl und Größe der Inseln, Anzahl der Rohstoffvorkommen, Kulturen und Gegnern sowie vielen weiteren Einzelheiten unterscheiden. Wollte man zwei neue Spiele starten, die beide auf dem gleichen Szenario basieren, so erhält man in der Regel zwei komplett unterschiedliche Inselwelten, die sich erst nach einigen statistischen Erhebungen als ähnlich erweisen würden. Im Gegensatz dazu sind die Inselwelten einer bestimmten Kampagnenmission bei jedem neuen Spielstart exakt gleich.

Jedes der acht Endlosszenarien beruht auf einem fest vorgegebenen Muster, der so genannten Szenario-Maske, die die Größe der Inselwelt sowie die genaue Position mit Größe und Klima aller generierten Inseln festlegt. (Bodenschätze, spezielle Ressourcen, Schätze, Kulturen usw. werden separat verteilt.) Nach diesem Muster wird am Anfang eines Endlosspiels eine Karte erstellt, auf der im Rahmen der Vorgaben nach dem Zufallsprinzip Inseln aus dem Insel-Pool von ANNO 1503 platziert werden. Da es in diesem Inselvorrat zu jeder Größe und jedem Klima zahlreiche verschiedene Ausführungen gibt, wird wahrscheinlich kein Endlosspiel dem andern gleichen, selbst wenn Sie wiederholt dasselbe Szenario auswählen. Das Grundmuster eines Endlosszenarios bleibt, wie gesagt, dabei allerdings gleich. Welche Rahmenbedingungen für jedes der acht Szenarien gelten, können Sie der folgenden Übersicht entnehmen.

Szenario		Baron	Freiherr	Graf	Herzog	Fürst	König	Kaiser	Imperator
Größe der Inselwelt		A	A	A	A	B	A	A	B
Schwierigkeitsgrad		*	*	**	***	***	***	****	****
Zahl der Computergegner		4	4	4	4	3	4	4	3
Inselzahl gesamt,		27	27	27	28	23	27	28	25
davon:									
Nord	groß (256 x 256)	2		2			2		
	mittel (128 x 128)	4		4	3		4	2	
	klein (80 x 80)	3	2	2	1	1	2	1	2
	sehr klein (64 x 64)	1		1			1		1
Dschungel	groß (256 x 256)	2		2			2		
	mittel (128 x 128)	1	4	1	4	3	1	4	2
	klein (80 x 80)	2	3	2	3	2	2	3	2
	sehr klein (64 x 64)	2		2			2		2
Prärie	mittel (128 x 128)	3	2	3	2	2	3	2	
	klein (80 x 80)	1	2	1	2	2	1	2	3
	sehr klein (64 x 64)				1	1		1	2
Steppe	groß (256 x 256)								
	mittel (128 x 128)	3	2	3	2	2	3	2	
	klein (80 x 80)	1	4	1	4	3	1	4	3
	sehr klein (64 x 64)	1		1			1		2
Tundra	groß (256 x 256)								
	mittel (128 x 128)	1	1	1	1		1	1	
	klein (80 x 80)	2	1	2	2	2	2	2	2
Polar	mittel (128 x 128)								
	klein (80 x 80)	2	1	2	1	1	2	1	1
	sehr klein (64 x 64)	1	1	1	1	1	1	1	1

Größe der Inselwelt A = 1024 x 1024 B = 800 x 800

Die unterschiedliche Zusammensetzung der Inselwelten in den acht Endlosszenarien.

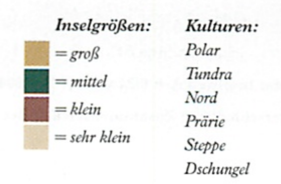
Wie Sie anhand der Übersicht erkennen können, wiederholen sich die Vorgaben in jeder Schwierigkeitsstufe doch recht regelmäßig. Lediglich die Daten in den Szenarien ‚Fürst' und ‚Imperator' tanzen etwas aus der Reihe: Bei diesen Modellen sind die Inselwelten kleiner und es gibt weniger Computergegner.

Obwohl sich die Rahmenbedingungen ähneln (Anzahl der Inseln etc.), unterscheiden sich die einzelnen Szenarien doch in der Ausführung (Platzierung der Inseln etc.), d.h. jede der acht Spielstufen hat ein eigenes Muster, nach dem die Inseln im Einzelfall gruppiert werden. Damit Sie diese Regelmäßigkeiten der Inselplatzierung leichter analysieren können, finden Sie nachfolgend zu jedem Endlosszenario das entsprechende Muster abgebildet. Anhand dieser Muster können Sie in Ihren Endlosspielen sofort ermitteln, wo Sie welche Klimazonen finden. Zwar können sie die Klimazone für jede Insel auch durch persönlichen Augenschein herausfinden (zumindest dann, wenn Sie schon etwas Erfahrung haben), aber wenn Sie die folgenden Modelle zur Hand nehmen, wird es einfacher und die Verortung ist immer eindeutig. Damit können Sie sich Ihre Favoriten für die Stadtgründung schon im Vorfeld gezielt aussuchen.

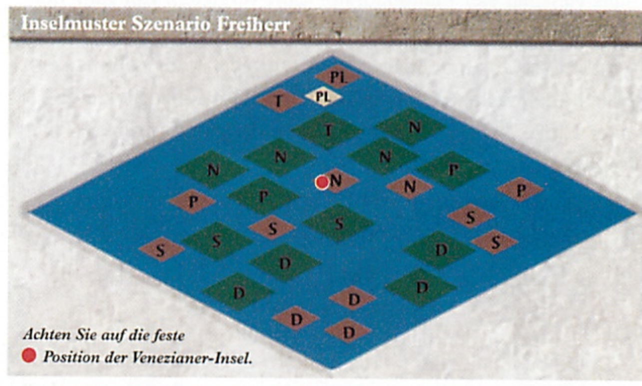
Eine Ausnahme von allen Positionsvorgaben stellen die Inseln der Venezianer im Endlosspiel dar. Während alle übrigen Inseln (wie noch aus ANNO 1602 bekannt) durch quadratische Platzhalter definiert werden, sind die Städte der freien Händler in der Maske für die beiden leichtesten Endlosspiele ‚Baron' und ‚Freiherr' schon von Anfang an fest vorgegeben. Sie sind somit in jeder der beiden Endlosvarianten an derselben Position in der Nähe Ihres Startpunkts zu finden und sehen innerhalb eines Szenarios auch immer gleich aus.

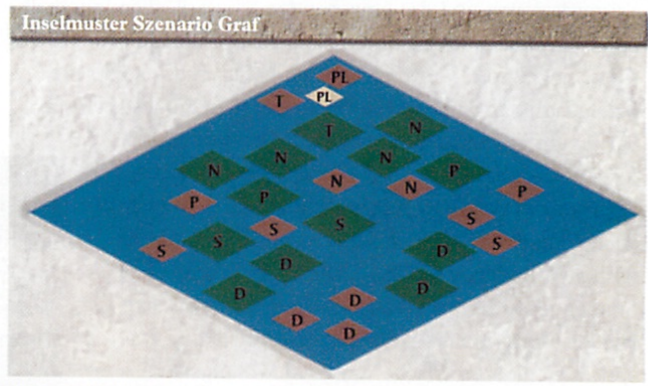


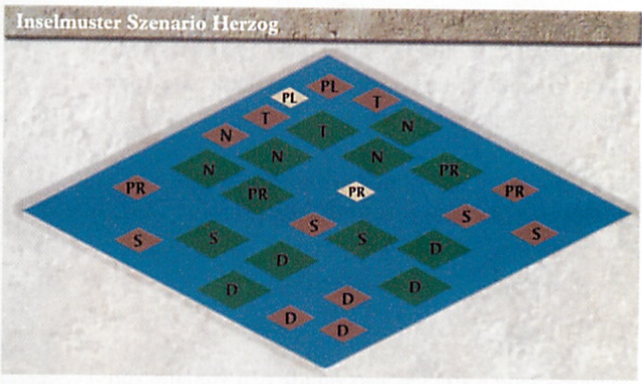
Diese Insel mit einem venezianischen Handelsposten wurde in der Maske für das Endlosspiel ‚Baron' bereits fix platziert.

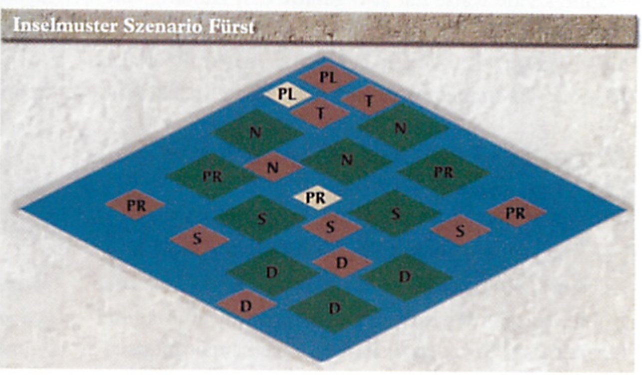




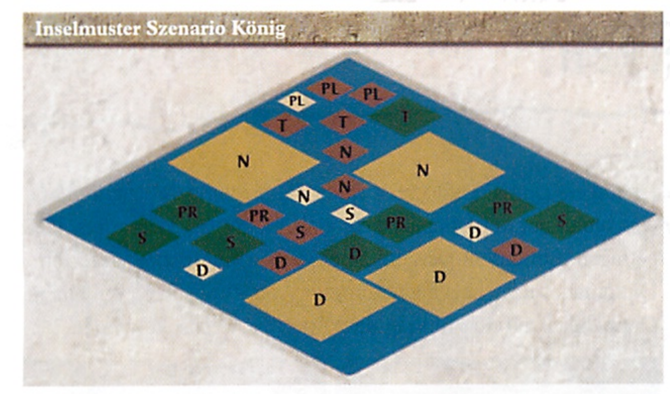




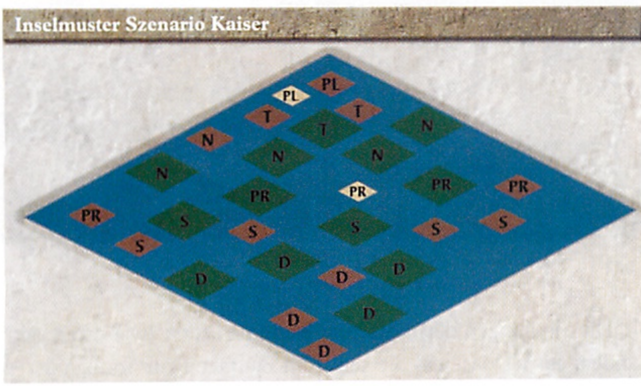




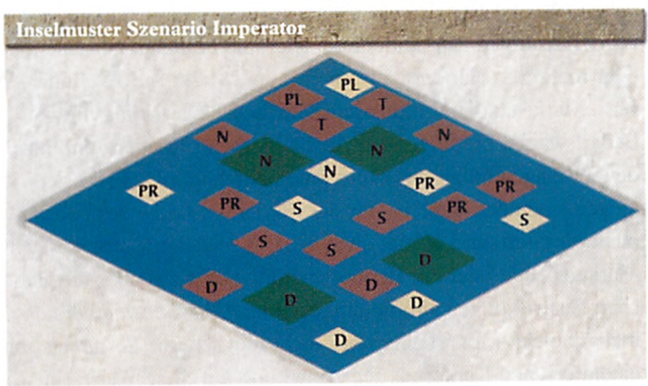
Inselmuster Szenario König



Inselmuster Szenario Kaiser



Inselmuster Szenario Imperator



Ressourcenverteilung: Die Häufigkeit von Rohstoffen, Kulturen und Schätzen im Endlosspiel

Ein weiterer wichtiger Unterschied zwischen den einzelnen Szenarien betrifft die Häufigkeit und Ergiebigkeit von Rohstoffen, den Grad der Fruchtbarkeit sowie die Verteilung von Kulturen und Schätzen. Generell gilt, dass die Quantität bzw. Qualität dieser Variablen abnimmt, je höher der Schwierigkeitsgrad ist (mit Ausnahme des Sprungs vom Szenario ‚Baron' zum ‚Freiherrn'). Mit anderen Worten: In den leichteren Spielen finden Sie auch leichter die benötigten Rohstoffe. Die Unterschiede betreffen folgende Bereiche:

Bodenschätze werden schwieriger zu finden sein. Darunter fallen die in Bergwerken abgebauten Rohstoffe Salz, Gold, Erz, Edelsteine und Marmor. In der Kartenwelt eines Baron-Szenarios können Sie z.B. zehn große Erzvorkommen entdecken, während Sie auf den Inseln eines Spiels unter den Vorgaben des Imperator-Szenarios nur sechs große Erzvorkommen ausbeuten können. Im Übrigen wird die vorgegebene Anzahl von Bodenschätzen zufällig auf die Inseln verteilt – natürlich nur auf Inseln solcher Klimazonen, in denen solche Vorkommen grundsätzlich plausibel sind (siehe dazu das Kapitel ‚Klimazonen und Rohstoffe').

Je niedriger das Level eines Endlosszenarios ist, desto mehr hundertprozentige **Fruchtbarkeiten** für Ihre Kulturpflanzen werden Sie auf den ANNO-1503-Inseln finden. Während in diesem Punkt die Anzahl der möglichen Standorte in etwa gleich bleibt, ändert sich der Grand an Fruchtbarkeit. Die übrigen Anbauflächen haben dann nämlich nur noch eine 50%ige Fruchtbarkeit. Ein Beispiel anhand des Weinanbaus: Sowohl in der Inselwelt des Szenarios ‚Baron' als auch in der Inselwelt des Szenarios ‚Imperator' werden Sie ungefähr die gleiche Anzahl von Inseln finden, auf denen grundsätzlich Weintrauben gedeihen können. Während jedoch der Baron neun Inseln zur Verfügung hat, die 100%ig für Reben geeignet sind, werden Sie in einer Inselwelt des Szenarios ‚Imperator' nur vier Inseln mit einer 100%igen Fruchtbarkeit für Weintrauben entdecken. Die übrigen weisen allesamt nur eine 50%ige Trauben-Fruchtbarkeit aus. Da der volle Ertrag für die Rentabilität von Farmen und Plantagen natürlich enorm wichtig ist, erschwert es das Spiel ungemein, wenn es weniger Idealstandorte gibt.

Der letzte Bereich betrifft die absolute Zahl von **Kulturen** und **Schätzen,** die Sie auf den Inseln eines Endlosszenarios entdecken können. Je höher Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr Kulturen und desto weniger Schätze werden Sie finden. Dass mehr Kulturen das Spiel erschweren, kommt einfach daher, dass sie allesamt um die wenigen guten Positionen konkurrieren und schon vor Ihnen auf der Spielwelt sind. Sie finden also schon am Anfang weniger Platz auf den Inseln, um selbst zu siedeln.

Die folgende Übersicht nennt Ihnen die konkreten Zahlen zur Häufigkeitsverteilung der oben genannten drei Bereiche. Dieses Wissen können Sie leicht zu Ihrem Vorteil verwenden, wenn Sie sich z.B. in einem Imperator-Szenario genau ausrechnen können, dass Sie mit der Herrschaft über zwei Edelsteinvorkommen schon das absolute Monopol haben.

Szenario	Baron	Freiherr	Graf	Herzog	Fürst	König	Kaiser	Imperator
Rohstoffe								
Salz	7	6	6	5	4	4	4	3
Gold	4	4	4	3	3	3	2	2
Erz	26	28	22	22	20	20	17	16
Edelstein	4	4	4	3	3	3	2	2
Marmor	4	4	5	4	5	4	3	4
Tabak (100%)	4	5	3	4	3	3	3	4
Gewürze (100%)	4	6	3	5	3	3	3	4
Zuckerrohr (100%)	7	6	3	4	4	5	3	3
Baumwolle (100%)	8	9	5	6	5	6	5	5
Heilkräuter (100%)	5	5	4	4	3	3	3	3
Weintrauben (100%)	9	7	6	5	5	6	4	4
Hopfen (100%)	5	5	4	3	3	3	2	2
Seidenraupen (100%)	7	7	4	4	4	4	3	3
Farbbaum (100%)	7	7	4	4	4	4	3	3
Kulturen	3	3	3	3	4	5	5	5
Schatz	15	15	12	12	10	10	10	8

Die Häufigkeit von Rohstoffen, 100%igen Fruchtbarkeiten, Kulturen und Schätzen in den einzelnen Endlosszenarien.

Die Eingeborenen Kulturen



Auf Ihren Reisen durch die neue Welt werden Sie auch auf bewohnte Inseln mit exotischen Siedlungen und Einwohnern stoßen. Es gibt in ANNO 1503 insgesamt neun verschiedene Eingeborenenkulturen, die alle eine eigene Lebensweise und eigene Vorlieben haben. In einem Endlosspiel sind in der Regel nur drei bis fünf dieser Völker eingesetzt.

Diese Kulturen gibt es in ANNO 1503:

- **Afrikaner**
- **Azteken**
- **Beduinen**
- **Eskimos**
- **Indianer**
- **Mauren**
- **Mongolen**
- **Polynesier**
- **Venezianer (freie Händler)**

Genauso wie die Städte Ihrer Konkurrenten sind die Siedlungen der Eingeborenen zunächst auf der Seekarte nicht sichtbar – Sie müssen sie erst mit Ihrem Schiff oder dem Scout entdecken. Weil aber



Die Vegetation dieser Insel sieht verdächtig aus…

in ANNO 1503 dort, wo sich eine noch nicht entdeckte Stadt befindet, keine Vegetation dargestellt wird, lassen sich die Standorte der einzelnen Siedlungen mit etwas Übung schnell finden.



…weil sich dort eine Indianersiedlung befindet.

Sind sie einmal entdeckt, werden die Siedlungsgebiete der Ureinwohner auf der Übersichtskarte als braune Schattierungen eingetragen. Außerdem werden die einzelnen Kulturen auch in Ihr Diplomatieverzeichnis aufgenommen, sodass Sie ab da mit einem Doppelklick auf den Eintrag direkt dorthin wechseln können.





Abgesehen von den Venezianern tauchen alle anderen Kulturen mit Ihrem eigenen Symbol in der Diplomatieliste auf.

Die Siedlungen der indigenen Kulturen sehen zwar meist ganz anders aus als das, was Sie selbst im Baumenü zur Verfügung haben, aber im Prinzip sind sie genauso aufgebaut wie die Niederlassungen aller anderen Spieler: Sie bestehen aus einem oder mehreren Handelshäusern (Kontor, Markt) mit Wohnhäusern, Marktständen, Produktionsbetrieben für Nahrung und Bedarfswaren, Festungen zur Ausbildung von Kriegern und mit den jeweiligen religiösen Kultstätten (‚Kirchen'). Diese Ansiedlungen sind allerdings fix, d.h. sie werden im Laufe des Spiels nicht erweitert, und es gibt auch keine Neugründungen. Wird ein Marktgebäude oder ein Kontor zerstört, so hat das aber die gleichen Auswirkungen auf die umliegenden Gebäude wie bei normalen Spielern. Es ist allerdings nicht möglich, die Positionen mit einem eigenen Kontor zu überbauen und auf diese Weise einen Teil der Siedlung an sich zu reißen. Zerstörte Gebäude werden von den Eingeborenen nach Möglichkeit wieder aufgebaut.

Mit Ausnahme der Venezianer haben die Völker keine eigenen Schiffe, und ihre Figuren und Krieger entfernen sich auch nicht aus ihrem Siedlungs- bzw. Hoheitsgebiet.

Die meisten Kulturen sind friedliche Handelspartner, die Ihnen verschiedene Produkte zum Tausch gegen andere Waren anbieten. Werden sie jedoch angegriffen oder fühlen sie sich bedroht, so greifen sie zu den Waffen und verteidigen sich. Als Bedrohung gelten (bewaffnete) Militäreinheiten, die sich in ihrem Hoheitsgebiet aufhalten. Bedenken Sie immer, dass der Scout als (wenn auch schwache) Militäreinheit gilt und eine übermäßige Ansammlung von Kundschaftern deshalb bereits eine Kriegserklärung provozieren kann. Es ist dann gut möglich, dass die Eingeborenen zur Strafe einen mächtigen Fluch aussprechen, der auf einer Ihrer Inseln eine Dürre oder einen Vulkanausbruch auslösen kann.

Im Endlosspiel bleibt es letztlich Ihnen überlassen, wie Sie die Beziehungen zu den Kulturen gestalten. Wichtig werden sie aber in der Kampagne, wo etliche Missionsziele ausdrücklich bestimmte Stämme mit einbeziehen.

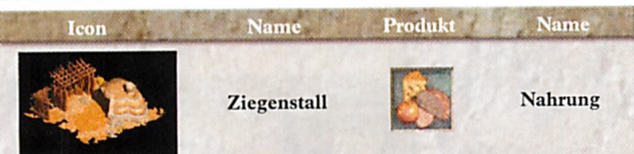
Die Afrikaner



Die Afrikaner sind in der Steppe und in den Dschungelregionen zu Hause. Sie leben von der Viehzucht mit Ziegen und bauen Heilkräuter an, die sie im Endlos-spiel gegen Tabak eintauschen. Da sie meist in der Nähe des Meeres siedeln, kann man sie leicht erreichen und mit ihnen handeln. Manche Dörfer liegen in der Nähe von Gold- oder Edelsteinvorkommen, aber es wurde bisher nicht beobachtet, dass sie auch mit diesen Rohstoffen handeln.

Handel	Icon	Name
Bedarf		Tabak
Angebot		Heilkräuter

Produktion:

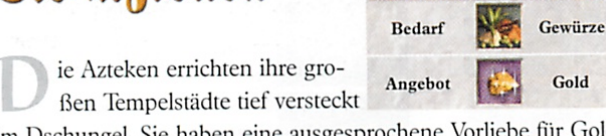


Icon	Name	Produkt	Name
	Ziegenstall		Nahrung



Icon	Name	Produkt	Name
	Heilkräuterfarm		Heilkräuter

Die Azteken



Handel	Icon	Name
Bedarf		Gewürze
Angebot		Gold

Die Azteken errichten ihre großen Tempelstädte tief versteckt im Dschungel. Sie haben eine ausgesprochene Vorliebe für Gold und Schmuck, weshalb man in der Nähe eigentlich immer eine Gold- oder Edelsteinmine findet. Auf ihren Plantagen pflanzen sie Tabak an; zur Ernährung halten sie Geflügel. Im Endlosspiel tauschen sie Gewürze gegen Gold.



Produktion:



Icon	Name	Produkt	Name
	Hühnerfarm		Nahrung
	Tabakplantage		Tabak



Icon	Name	Produkt	Name
	Goldschmiede		Schmuck

Die Beduinen

Die Beduinen sind ein Nomadenvolk, das man nur in der Steppe antrifft. Sie bauen keine festen Häuser und Städte, sondern leben mit ihren Kamelen in einfachen Zeltlagern. Ihre Spezialität ist der Anbau von Gewürzen, die sie mit anderen Spielern tauschen.



Handel	Icon	Name
Bedarf		Salz
Angebot		Gewürze

Produktion:

Icon	Name	Produkt	Name
	Kamel-tränke		Nahrung
	Gewürz-plantage		Gewürze

Die Eskimos

Die Eskimos leben im ewigen Eis und Schnee des Polarkreises im Norden. Ihre typischen Iglubauten bestehen aus Schnee- und Eisblöcken, andere auch aus Holz und Leder. Sie ernähren sich von Fisch und jagen Eisbären und Wale. Aus dem Walspeck gewinnen sie Lampenöl, das sie im Endlosspiel gegen Stoffe tauschen.



Handel	Icon	Name
Bedarf		Stoffe

Handel	Icon	Name
Angebot		Lampenöl

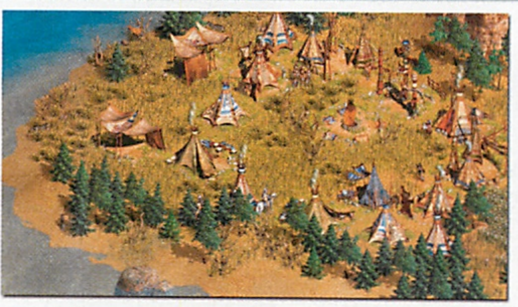
Produktion:



Icon	Name	Produkt	Name
	Fischer		Nahrung
	Walfänger		Walspeck

Die Indianer

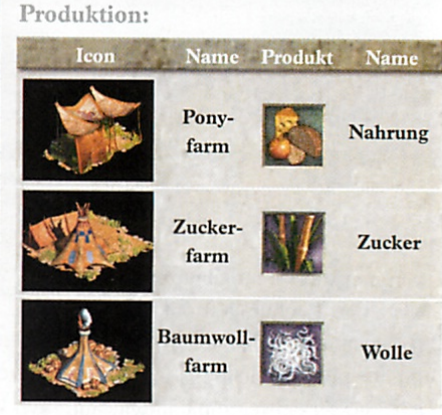
In den Wäldern des Nordens und in den weiten Ebenen der Prärie begegnen Sie den Indianern. Die Indianer leben mit ihren Ponys in großen Siedlungen mit vielen Zelten (Tipis). Sie pflanzen Zuckerrohr und Baumwolle an, aus der sie Stoffe weben, die sie gegen Tabak tauschen. Ihre Bogenschützen und berittenen Krieger sind als furchtlose Kämpfer bekannt.





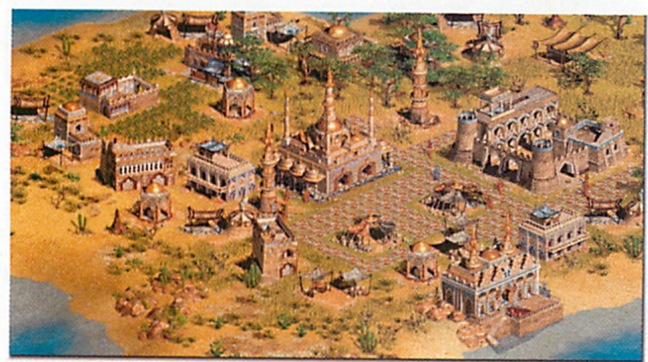
Handel	Icon	Name
Bedarf		Tabak
Angebot		Stoffe

Produktion:



Icon	Name	Produkt	Name
	Ponyfarm		Nahrung
	Zuckerfarm		Zucker
	Baumwollfarm		Wolle

Die Mauren



Die Mauren leben in der Steppe und auf Dschungel-Inseln. Ihre orientalischen Städte liegen an der Küste und verfügen neben einem großen Markt auch über ein Hafenkontor. Oft finden sich in der Nähe Gold- und Edelsteinvorkommen. Neben der Nahrungsproduktion (Ziegen, Kamele) bauen die Mauren auch Gewürze an und fertigen Schmuck. Mit diesen beiden Waren handeln sie.

Handel	Icon	Name
Bedarf		Seidenstoffe
Angebot		Edelsteine

Produktion:

Icon	Name	Produkt	Name
	Ziegenstall		Nahrung
	Kamelstall		Nahrung



Icon	Name	Produkt	Name
	Goldschmied		Schmuck
	Gewürzfarm		Gewürze

Die Mongolen



Handel	Icon	Name
Bedarf		Alkohol
Angebot		Eisen

Die Mongolen leben in der Tundra und in der nördlich-gemäßigten Klimazone. Sie leben von der Schafzucht, sind aber ein äußerst kriegerisches Volk, das Reiter, Bogenschützen und Schwertkämpfer ausbildet. Daher sind sie die einzige Kultur, die Eisenerz abbaut und zu Eisen weiterverarbeitet. Die Waffenproduktion der Mongolen fertigt Schwerter und Bögen an. Im Endlosspiel tauschen sie Eisen gegen Alkohol: praktisch für den Spieler.



Produktion:



Icon	Name	Produkt	Name
	Schafjurte		Nahrung

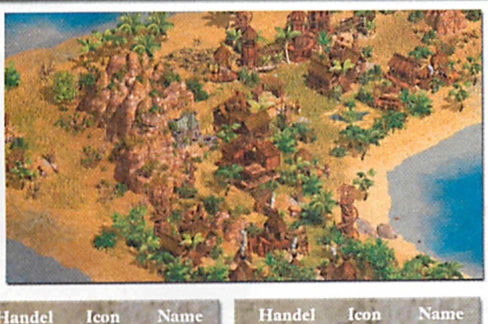


Icon	Name	Produkt	Name
	Erz-schmelze		Eisen



Icon	Name	Produkt	Name
	Waffen-schmiede		Schwerter + Bögen

Die Polynesier



In den südlichen Klimazonen Steppe und Dschungel stoßen Sie auf das alte Südseevolk der Polynesier. Sie sind ein ausgesprochen friedliebendes Volk, das in ANNO 1503 vorwiegend von der Viehzucht mit Ziegen lebt und Seide produziert. Im Endlosspiel tauschen die Polynesier Seiden-stoffe gegen Salz.

Handel	Icon	Name
Bedarf		Salz

Handel	Icon	Name
Angebot		Seiden-stoffe

Produktion:



Icon	Name	Produkt	Name
	Ziegen-stall		Nahrung
	Seiden-plantage		Seide

Die Venezianer

Das Volk der Venezianer (freien Händler) ist eigentlich nur in den beiden leichtesten Endlosspielen ‚Baron' und ‚Freiherr' mit einer (fest vorgegebenen) eigenen kleinen Stadt als Handelsposten vertreten. Sie siedeln nur im nördlich-gemäßigten Klima. Die Venezianer betreiben Fischfang, um den eigenen Nahrungsbedarf zu decken. Sonstige Waren produzieren sie nicht. Dafür handeln sie mit den meis-ten Gütern, aber nur, wenn dabei für sie etwas herausspringt. Im Gegensatz zu den anderen Völkern betreiben die Venezianer keinen Tauschhandel, sondern akzeptieren nur Goldwährung. Die Warenpreise sind Weltmarktpreise und werden aus dem Standardpreis unter Berücksichtigung von Angebot und Nachfrage in der Inselwelt berechnet. Diese Normalpreise können Sie sich jederzeit im eigenen Kontor über das Ankaufs- und Verkaufsmenü anzeigen lassen. Zu Beginn des Spiels kaufen die Venezianer praktischerweise Nahrung, Holz und Ziegel und bieten im Gegenzug Werkzeuge an. Die Preise sind flexibel und passen sich schnell dem Markt an.

Handel	Icon	Name
Bedarf		Nahrung
		Holz
		Ziegel
Angebot		Werkzeug



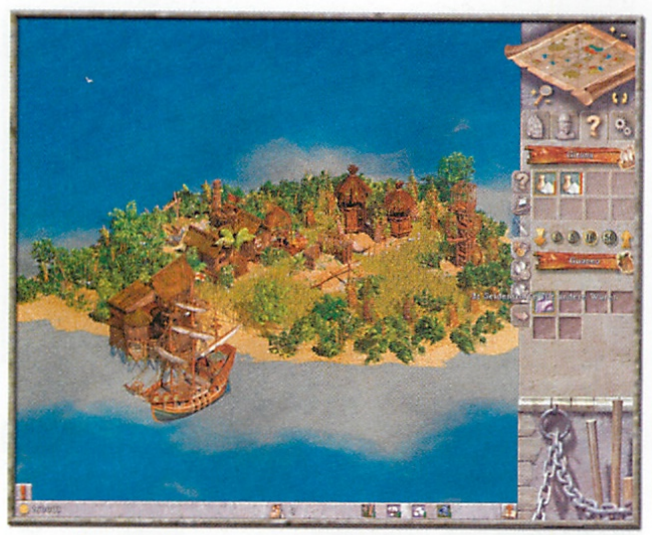


Produktion:

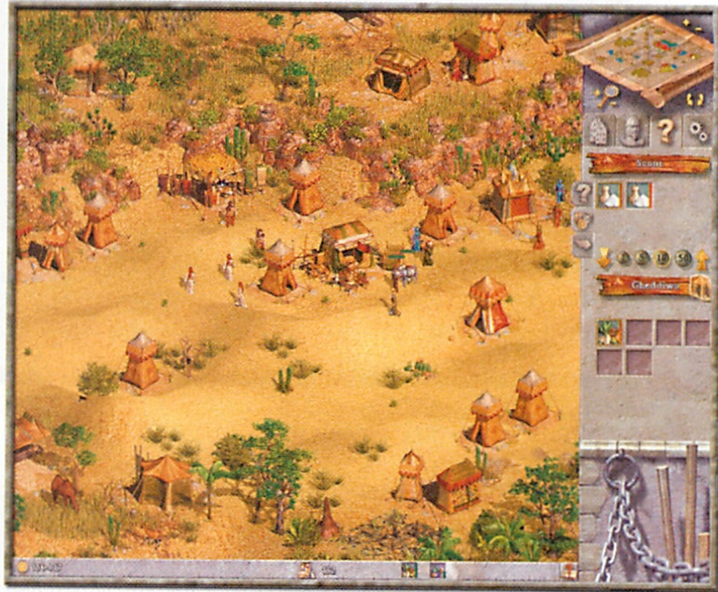
Icon	Name	Produkt	Name
	Fischer		Nahrung

Handel mit den Kulturen

Wenn man von den Venezianern (freien Händlern) einmal absieht, betreiben die Kulturen ausschließlich Tauschhandel, d.h. sie tauschen Ware gegen Ware und akzeptieren keine Goldstücke als Bezahlung. Angebot und Nachfrage erfahren Sie wie gewohnt, wenn Sie eines der Haupthäuser (Kontor, Markt) anklicken. Waren auf Pump gibt es nicht. Damit sie etwas von den Einheimischen bekommen, müssen Sie den Wert zuvor in Form von nachgefragten Gütern bezahlen. Es wird genau Buch darüber geführt, welchen Wert die gelieferten und die erhaltenen Warenmengen haben. Eventuelle Guthaben verfallen nicht, sondern werden beim nächsten Handel berücksichtigt.



Der Seehandel ist bequem und lässt sich wie bei diesen Polynesiern auch per Autoroute abwickeln.



Der Landhandel (hier mit den Beduinen) ist umständlich, wenn man keinen eigenen Stützpunkt auf der Insel hat und der Scout vom Schiff aus operiert.

Einige Kulturen wie zum Beispiel die Mongolen sind nur auf dem Landweg erreichbar. In diesen Fällen müssen Sie eventuelle Transaktionen über den Scout abwickeln, der die mitgebrachten Waren auf seinem Esel vom Schiff zur Siedlung der Eingeborenen transportiert, dort eintauscht und den Gegenwert auf dem gleichen Weg zurück an Bord bringt. Andere Siedlungen, die um ein Kontor an der Küste liegen, können Sie schon vom Schiff aus kontaktieren. Bei regem Handel empfiehlt sich eine automatische Handelsroute zur betreffenden Eingeborenensiedlung.

Die Bedeutung der Kulturen im Endlosspiel

Abgesehen von den Venezianern mit ihrem Werkzeugangebot in den beiden leichtesten Endlosspielen hat sich seit ANNO 1602 hauptsächlich die Optik der Eingeborenen verändert. Der Einfluss auf das Spielgeschehen und die strategischen Möglichkeiten sind hingegen weitgehend gleich geblieben und aufgrund des begrenzten Angebots und der dürftigen Warenmengen meist gering. Der Tauschhandel mit den Eingeborenenvölkern ist in keiner Spielphase zwingend erforderlich.

Weil alle Kulturen im Endlosspiel stets dieselben Waren tauschen, sind sie verlässliche Handelspartner, aber keine effektiven. Normalerweise gibt es immer einen günstigeren Weg, an dieselben Güter zu kommen:

- Der Heilkräuterhandel mit den Afrikanern ist nur für Spieler attraktiv, die einerseits Zugriff auf Prärie-Inseln (Tabak) haben, andererseits aber keine Nordinsel besitzen – ein ausgesprochen seltener Fall. Meistens starten Sie bereits auf einer Nordinsel und die Extraproduktion von Tabak wäre umständlicher als der Bau einer Heilkräuterplantage.
- Die Indianer tauschen Tabak gegen Stoffe. Da Stoffe in allen Klimazonen wesentlich leichter herzustellen sind als Tabak, ist es kaum sinnvoll, extra für den Indianerhandel auf einer Prärie-Insel Tabak anzubauen.
- Mauren und Azteken handeln mit Gold und Edelsteinen. Diese Waren sind aber nur für die Schmuckherstellung der Aristokraten interessant. Und in dieser Phase sind Sie bereits im Besitz einer Stadt mit mindestens 1.900 Kaufleuten, so dass Sie sich finanziell ein paar zusätzliche Außenposten oder eine militärische Eroberung der Gold- und Edelsteinvorkommen problemlos leisten können. Der Handel mit Gewürzen und Seidenstoffen lohnt nur, falls Sie Ihre Überschüsse abbauen wollen oder es überhaupt keine Gold- und Edelsteinvorkommen auf der Karte gibt – was aber im Endlosspiel nicht der Fall ist.
- Der Handel mit den Mongolen ist in der Regel umständlich, da er meistens mit dem Scout über Land ausgeführt werden muss. Da Sie in den Endlosszenarien Eisen in großen Mengen auch von den freien Händlern einkaufen können, gibt es nur wenige Situationen, in denen sich ein Handel mit den Mongolen lohnt.
- Der Handel mit den Eskimos hat Vor- und Nachteile: Einerseits sparen Sie sich so einen Außenposten mit Kontor, Walfänger und Transiederei, andererseits zahlen Sie im Endeffekt auch wesentlich höhere Preise für das Lampenöl. Bedarfswaren werden nämlich nach dem Verkaufswert getauscht und nicht nach den Produktionskosten bewertet. Lampenöl ist nun in der Massenproduktion wesentlich billiger als Stoffe, lässt sich aber auf dem Markt nur in geringen Mengen absetzen.
- Der Handel mit den Beduinen, Eskimos und Polynesiern ist für kleinere Siedlungen auf der Siedler- oder Bürgerstufe durchaus attraktiv. Eventuell lässt sich durch den Tauschhandel sogar ein schneller Aufstieg zur nächsten Zivilisationsstufe erreichen, ohne dass Sie expandieren müssen. Sobald Ihre Siedlung aber größer wird, steigt auch der Bedarf, und es wird für Sie langfristig günstiger, die Waren selber zu produzieren.

Da in keinem Spiel alle Kulturen zugleich auftreten, sondern immer nur eine zufällige Auswahl auf den Inseln siedelt, kann es Ihnen leicht passieren, dass Sie in Ihrem Spiel nur Eingeborene antreffen, mit denen Sie bei Ihrer Lage und Strategie nichts anfangen können. Inwieweit Sie dann Kontakt aufnehmen, bleibt Ihrer interkulturellen Laune überlassen.

Die Kulturen – eine Handelsübersicht:

Icon	Name	Handel	Icon	Name
	Afrikaner	Bedarf		Tabak
		Angebot		Heilkräuter
	Azteken	Bedarf		Gewürze
		Angebot		Gold
	Beduinen	Bedarf		Salz
		Angebot		Gewürze
	Eskimos	Bedarf		Stoffe
		Angebot		Lampenöl
	Indianer	Bedarf		Tabak
		Angebot		Stoffe
	Mauren	Bedarf		Seidenstoffe
		Angebot		Edelsteine
	Mongolen	Bedarf		Alkohol
		Angebot		Eisen
	Polynesier	Bedarf		Salz
		Angebot		Seidenstoffe
	Venizianer	Bedarf		Variabel
		Angebot		Variabel (Werkzeug, Holz, Ziegel)

Warenproduktion und Produktionsketten

ANNO 1503 bietet ein äußerst umfangreiches Waren- und Produktionssystem. Die Güter sind im Spiel bereits nach ihrer Bestimmung in vier Basisklassen aufgeteilt:

- **Rohstoffe und Zwischenprodukte,**
- **Baumaterialien,**
- **Bedarfswaren und**
- **Waffen.**



Rohstoffe und daraus gewonnene Zwischenprodukte dienen als Basis für die weitere Produktion. Aus ihnen können Baumaterial, Bedarfswaren, Waffen, Schiffe und Kriegsgeräte gefertigt werden.



Sie benötigen Baumaterial für die Errichtung von Produktions-, Infrastruktur- und Wohngebäuden.



Als Bedarfswaren zählen alle Waren, die Sie zur Versorgung Ihrer Bevölkerung benötigen.



Waffen sind die Voraussetzung für die Aufstellung militärischer Einheiten in der Festung.

Dabei lassen sich nicht alle Waren eindeutig einer Klasse zuordnen. So ist zum Beispiel Holz sowohl Rohstoff als auch Baumaterial und Stoffe sind sowohl Bedarfsware als auch Zwischenprodukt (für den Schiffsbau und die Schneiderei). Sofern sich ein Abnehmer finden lässt, können Sie mit allen Waren auch Handel treiben.

Produktionsmethoden

Ebenso mannigfaltig sind die einzelnen Formen der Warenproduktion:

- Jäger, Pelzjäger, Walfänger und Fischer erlegen wildlebende Beutetiere, um Nahrung, Tierhäute, Pelze und Walspeck zu gewinnen.
- Auf Farmen werden Nutztiere (Hühner, Schweine, Schafe, Rinder) gehalten, die die umliegenden Grasflächen beweiden und so das Gras gewissermaßen in die Bauernhofprodukte Nahrung, Fleisch und Wolle umsetzen.
- Landwirtschaftliche Rohstoffe werden auf den Feldern umfangreicher Plantagen angebaut und von Arbeitern geerntet.
- Minen und Bergwerke liefern Rohstoffe für Schmelzen und Hochöfen.
- Steinbrüche (Ziegel, Marmor) liefern Rohstoffe, die von einem Steinmetz zu Baumaterial verarbeitet werden.
- Weiterverarbeitende Handwerksbetriebe schließlich produzieren aus Rohstoffen und Zwischenprodukten neue Zwischen- und Endprodukte wie Bedarfswaren, Waffen und Werkzeug.

Jede einzelne Produktionsmethode ist in ANNO 1503 so detailliert umgesetzt, dass man bereits von einer Mikrosimulation im Spiel sprechen kann. Während andere Spiele wie ‚Patrizier' oder ‚Port Royal' einfache quadratische Betriebe mit wohldefinierten Produktionswerten liefern, die einzig von der Jahreszeit, der vorhandenen Rohstoffmenge und der Arbeiterzahl abhängen und zu festen Zeiten fixe Warenmengen ins Lager stellen, so beeinflussen in ANNO 1503 neben den betriebsspezifischen Daten auch die Fruchtbarkeit der einzelnen Ressourcenfelder, die Höhenstufen, die räumliche Distanz zu den Rohstofflieferanten, die Entfernung der Ressourcenfelder, die Straßenanbindung und die Nähe zu Lagergebäuden die Produktivität eines Betriebes. Bei so vielen Faktoren, die im Einzelfall die Effektivität einer Anlage ausmachen, entwickelt sich der Produktionsprozess in jedem Spiel ganz individuell und ist zum Teil auch natürlichen Schwankungen unterworfen, sodass am Ende nur die Statistik bleibt, wenn man aussagekräftige Produktionsdaten erhalten will.

Im Folgenden wird zuerst kurz auf die verschiedenen Produktionsmethoden und ihre Besonderheiten eingegangen, bevor im Anschluss daran die konkreten Betriebe und ihre Produktivität einzeln diskutiert werden.

Jäger & Co.

Fischer, Jäger, Pelzjäger und Walfänger sind alle auf bestimmte Tierarten aus. Wenn es die im Einzugsbereich des Betriebes nicht gibt, ist eine Platzierung sinnlos, weil dann die Arbeit dieser Berufe schlecht oder gar unmöglich ist.

Die Tiere entstehen an bestimmten Knotenpunkten auf der Karte, z.B. einem Baum in einem Waldstück oder einem Fleckchen Meer. Einmal ins Leben gerufen, beginnt das Tier sich zu bewegen und den Lebensraum aufzusuchen, der es ernährt: eine grüne Wiese, ein planktonreiches Planquadrat Ozean usw. Findet es nichts, so stirbt das Tier relativ bald wieder und verschwindet. Für jedes gestorbene oder erlegte Tier wird am Knoten nach einiger Zeit wieder eine neue Kreatur erzeugt, sodass die Population relativ konstant bleibt, sofern nicht zu viele Jäger unterwegs sind oder der Knoten überbaut oder abgerissen wird. Durch entsprechende Aufforstung können sogar mit etwas Glück zusätzliche Knoten für Wildtiere geschaffen werden, was den Bestand erhöht. Leider entziehen sich die Geburten- und Sterberaten der meisten Wildtiere der direkten Beobachtung, so dass hier keine verlässlichen Statistiken vorliegen.



Der Jäger bei der Arbeit.

In seinen Grundzügen ist der Arbeitsablauf für alle jagenden und fischenden Berufe der gleiche wie beim normalen Jäger: Sobald die Figur ein Beutetier im Einflussbereich ihres Jagdgebäudes entdeckt hat, verlässt sie das Haus, nähert sich dem Tier auf Schussweite und erlegt es – sofern das Tier nicht inzwischen geflüchtet ist. Anschließend begibt der Waidmann sich zum erlegten Tier und nimmt es aus. Je nach Typ erlegt er dann noch weitere Tiere oder tritt sofort den Rückweg an. In der Jagdhütte wird die Beute abgeladen und weiterverarbeitet. Nach einer kurzen Pause kann der Jäger erneut auf Tour gehen. Beim Standardjäger ist das schnell geschehen, beim Walfänger dauert es hingegen etwas länger.

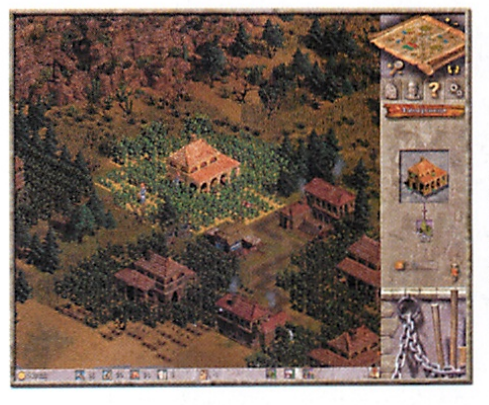
Die Weiterverarbeitung im Jagdgebäude funktioniert genauso wie auch in allen anderen Betrieben. Innerhalb eines festen Zeitintervalls wird aus einer bestimmten Menge Rohmaterial eine Einheit des Endprodukts (hier: Nahrung, Walspeck, Tierhäute) hergestellt, die dann im Lager der Hütte erscheint. Ist nicht genügend Rohmaterial vorhanden, so stockt die Produktion.

Sowohl der Hin- und Rückweg des Jägers als auch das Auswaiden und die Ruhepause in der Hütte kosten eine gewisse Zeit. In der Regel wird der Jäger von der Hütte aus diejenige Beute ansteuern, die am nächsten ist, sodass bei gutem und gleichmäßigem Wildbestand die Wege kürzer sind und er in der gleichen Zeit mehr Wild erlegen kann als bei schlechtem Wildbestand. Da die Wilddichte von der Umgebung abhängig ist, lässt sich dieser Aspekt des Produktionsablaufs leider schlecht in allgemeine Zahlen fassen.

Zusätzlich hängt die Produktivität des Jagdbetriebs vom Tempo der Weiterverarbeitung ab. Je nachdem, ob der jagende oder der weiterverarbeitende Teil des Produktionsablaufs schneller ist, kann der eine den anderen ausbremsen. Ein Jäger in einem schlechten Revier mit wenig Rehen und Hirschen wird so selten zum Schuss kommen, dass in seiner Jagdhütte die Weiterverarbeitung die meiste Zeit stillsteht. Andererseits ist die Walspeckverarbeitung so langsam, dass der Walfänger trotz bester Fangaussichten manchmal minutenlang warten muss, bis er wieder auslaufen kann.

Landwirtschaftliche Produktion (Farmen und Plantagen)

Bei der landwirtschaftlichen Produktion auf Farmen und Plantagen werden im wesentlichen die in konstanten Zyklen nachwachsenden Ressourcenfelder (Weide, Felder, Wald) von Farmtieren oder Arbeitern (Schafen, Baumwollpflückern, Holzfällern) abgeerntet. In der ein oder anderen Form (Wiederkäuen, Schur, Hecheln, Dreschen) wird das Material im Farm- bzw. Plantagengebäude dann zu Rohstoffeinheiten weiterverarbeitet. Auch Schafe und Rinder zählen also im weiteren Sinne als Arbeiter.



Zwei Pflückerinnen ernten die Felder ab und tragen die geernteten Tabakpflanzen ins Plantagengebäude, wo daraus Tabakeinheiten werden.

Die Produktivität einer Plantage wird durch folgende Faktoren beeinflusst:

- die allgemeine und spezielle Fruchtbarkeit des Bodens,
- die maximale Anzahl an nutzbaren Feldern,
- die Wachstumszeiten der angebauten Nutzpflanzen,
- die Arbeitsgeschwindigkeit der Erntearbeiter sowie
- die Arbeitsgeschwindigkeit und das Verhältnis zwischen Rohstoffgewinnung und Weiterverarbeitung im Plantagengebäude.

Ob auf einem bepflanzten Feld im Einflussgebiet einer Plantage überhaupt bestimmte Pflanzen wachsen oder ob es brach liegt, hängt bei Anno 1503 einerseits von der allgemeinen Fruchtbarkeit des Bodens und andererseits von der speziellen Fruchtbarkeit der Insel für diese Pflanzensorte (0%, 50% oder 100%) ab.

Allgemeine Fruchtbarkeit bedeutet nichts anderes, als dass jede Insel fruchtbare und unfruchtbare Bereiche hat. Fruchtbare Felder kann man meist schon am Untergrund erkennen. **Grundsätzlich gilt:** Je grüner der Boden, desto fruchtbarer das Land. Auf unfruchtbaren Feldern wachsen weder Bäume noch andere Nutzpflanzen. Das sind zum Beispiel Felder mit

- Eis und Schnee,
- Felsen,

- Küste,
- Moor,
- ausgetrockneten Böden oder
- Wüsten.

Die Anzahl der unfruchtbaren Felder auf einer Insel hängt in erster Linie vom Design der Insel und nur indirekt von der Klimazone ab. Auf Polarinseln allerdings wachsen inmitten von Eis und Schnee keine Pflanzen. Inseln vom Typ Tundra, Nord und Dschungel sind in der Regel ausgesprochen fruchtbar gestaltet, während auf Prärie- und Steppen-Inseln mehr trockene, öde Gebiete zu finden sind.



Diese kleine Dschungelinsel ist ausgesprochen fruchtbar…

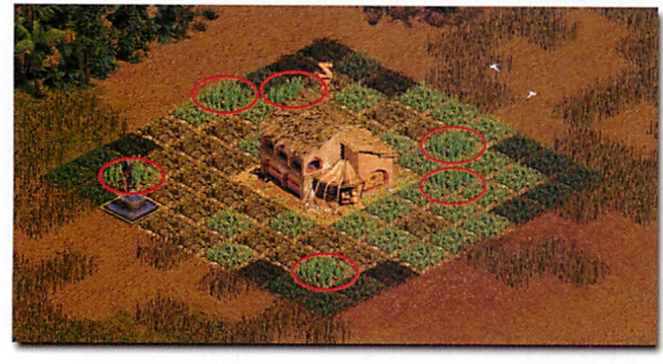


…bis auf die Küstenstriche und zwei kleine Bereiche, wo auf felsigem, trockenen Boden nichts gedeiht. Hier helfen auch keine Brunnen.

In besonderen Fällen lässt sich durch den Bau eines Brunnens die allgemeine Fruchtbarkeit steigern.



Vor dem Bau eines Brunnens…



…und danach. Zahlreiche Felder, die zuvor brachlagen, sind nun fruchtbar.

Die spezielle Fruchtbarkeit von 0%, 50% und 100% für bestimmte Pflanzensorten wie Tabak oder Baumwolle bezieht sich auf einzelne Inseln und lässt sich nicht durch den Bau von Brunnen verbessern.

- Bei 0% wächst die Pflanze auf keinem Feld der Insel, da sie das Klima einfach nicht verträgt.
- Bei 50% wächst sie statistisch gesehen auf jedem zweiten Feld der Insel, sofern das Feld allgemein fruchtbar ist. Die für diese Pflanzensorte fruchtbaren Felder bilden ein charakteristisches Muster.
- Bei 100% wächst die Pflanze auf allen allgemein fruchtbaren Feldern der Insel.

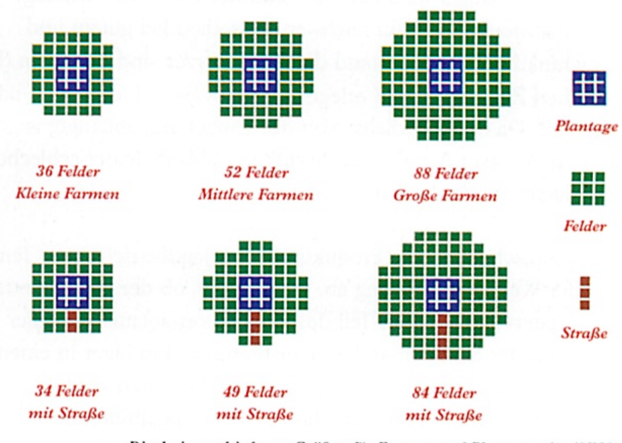


Beim Anbau von Pflanzen mit 50%igem Wachstum wird ein charakteristisches Muster aus fruchtbaren und unfruchtbaren Feldern sichtbar

Bei Farmen und Plantagen mit einem weiten Einflussbereich und einer großen Zahl an Feldern fallen einzelne unfruchtbare Felder nicht so ins Gewicht wie bei einem kleineren Betrieb. **In ANNO 1503 gibt es drei verschiedene Größen für die landwirtschaftliche Nutzfläche:**

- klein: 36 nutzbare Felder (optionale Straßenlänge = 2)
- mittel: 52 nutzbare Felder (optionale Straßenlänge = 3)
- groß: 88 nutzbare Felder (optionale Straßenlänge = 4)

Ob von diesen Feldern zwischen zwei und vier Felder für eine Straßenanbindung verwendet werden müssen, hängt vom Plantagentyp und den angeschlossenen Betrieben ab. Farmen und Plantagen, die Fertigprodukte wie Nahrung, Alkohol und Gewürze produzieren oder deren Waren, aus welchen Gründen auch immer, nicht von einem weiterverarbeitenden Betrieb abgeholt werden können, erfordern zwingend eine Straßenverbindung zum nächsten Marktgebäude oder Kontor, damit ihre Produkte von einem Marktkarren abgeholt und dort eingelagert



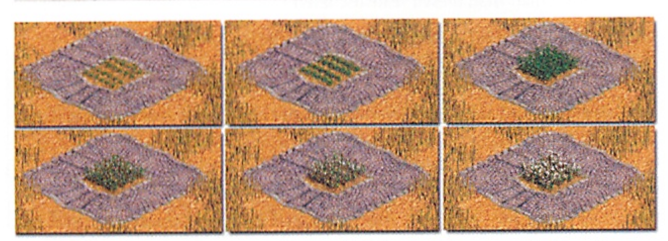
Die drei verschiedenen Größen für Farmen und Plantagen in ANNO 1503. Manche Betriebe benötigen einen Straßenanschluss, sodass einige Felder für die landwirtschaftliche Nutzung verloren gehen.

werden können. Achten Sie bei solchen Plantagen und Betrieben auf eine unmittelbare Nähe zum Lagerhaus und auf kurze Wege. Auch wenn ein Marktkarren bis zu fünf Einheiten Ware auf einmal transportieren kann, so kann er doch nur jeden Betrieb einzeln anfahren. In anderen Fällen hingegen, in denen ein weiterverarbeitender Betrieb in der Nähe ist, holt ein Träger in regelmäßigen Abständen zu Fuß drei Einheiten der Ware aus der Plantage und fügt sie dem Rohstoffvorrat seines Betriebs hinzu. Wald, Wiesen und Felder verlangsamen den Träger zwar etwas, doch sind sie kein Hindernis.

Die Wachstumsraten auf den Feldern hängen lediglich von der Pflanzensorte ab. Ansonsten sind sie jeweils konstant und entgegen einiger anderslautender Gerüchte vollkommen unabhängig vom Klima und anderen Faktoren. Der Wachstumsprozess eines Feldes wird je nach Pflanzentyp durch bis zu sechs verschiedene grafische Animationsstufen dargestellt, sodass Sie jederzeit auf einen Blick feststellen können, in welchem Zustand Ihr Feld gerade ist. Hat ein Feld seine volle Reife erlangt, so bleibt es in diesem Zustand, bis es abgeerntet oder durch eine Dürre ausgetrocknet wird. Danach beginnt das Wachstum aufs Neue.

Die Wachstumszeiten der Nutzpflanzen:

Icon	Name	Zeit (Sek.)	Icon	Name	Zeit (Sek.)
	Wiese	204		Tabak	330
	Bäume	480		Zuckerrohr	330
	Kartoffeln	300		Baumwolle	270
	Hanf	330		Seide	300
	Getreide	310		Farbbaum	300
	Hopfen	310		Heilkräuter	300
	Gewürze	330		Wein	330



Beispiel: Ein frisch bepflanztes Baumwollfeld in den Klimazonen Prärie und Dschungel benötigt 270 Sekunden, um seine volle Reife zu erlangen und erntebereit zu werden. Dabei durchläuft es grafisch insgesamt sechs verschiedene Animationsstufen. Sobald ein Feld abgeerntet wurde, beginnt das Wachstum von Neuem.

TIPP: Alle Felder, die Sie anpflanzen, wachsen bei entsprechender Fruchtbarkeit selbstständig zur vollen Reife, egal ob eine entsprechende Plantage in der Nähe ist oder nicht.

Bei neuen Plantagen dauert es, bedingt durch die langen Wachstumszeiten, meist einige Minuten, bis die neu angepflanzten Felder gereift sind und die Plantagenarbeiter ihre Tätigkeit aufnehmen. In echten Notzeiten kann es sich daher eventuell lohnen, erst die Felder anzulegen und das eigentliche Plantagengebäude erst später zu bauen, wenn die Saat bereits erntereif sind. Diese Vorgehensweise ist zwar etwas umständlich und gewöhnungsbedürftig, spart Ihnen aber die Unterhaltskosten während der Wachstumszeit. Ein netter Nebeneffekt ist, dass Sie bei Kapitalmangel nicht Gefahr laufen, erst das Plantagengebäude zu bauen und anschließend kein Geld mehr für die Anlage der Felder zu haben.

Rechenbeispiel:

Eine Gewürzplantage verursacht aktiv laufende Kosten von 40 Goldstücken pro Minute. Bei passivem Betrieb (ruhend) sind es nur halb so viel (20 Goldstücke pro Minute).

Ein Gewürzfeld benötigt 330 Sekunden, bis es erntebereit ist. In dieser Zeit entstehen pro Plantage folgende Kosten:

Aktiver Betrieb:
330 Sek. x 40 Goldstücke/60 Sek. = 220 Goldstücke

Passiver Betrieb:
330 Sek. x 20 Goldstücke/60 Sek. = 110 Goldstücke

Sie können mit der Methode in diesem Beispiel also höchstens 220 Goldstücke pro Plantage sparen. Bei den meisten anderen Anbautypen ist die Ersparnis sogar noch etwas geringer.

In einer akuten Notlage aber, wenn Ihre Bilanz ungefähr bei Null liegt und es akut an Kapital fehlt, kann Ihnen diese Baureihenfolge helfen, etwas schneller auf die Beine zu kommen.

Bei einer ausgeglichenen, positiven Bilanz (z.B. einem Plus von mind. 100 Goldstücken pro Minute) ist dieser Trick dagegen kaum sinnvoll. Lassen Sie das Spiel einfach ein paar Minuten länger laufen, bevor Sie die Plantage bauen, und sparen Sie sich die Kleinarbeit.

Auch ohne Plantage (und ohne laufende Kosten) reifen die Felder.



Platzieren Sie das Plantagengebäude erst, wenn alle Felder erntebereit sind…



Achten Sie bei der Planung der Plantage genau auf die Lage des Straßenzugangs und die Gebäudeausrichtung. Bebauen Sie alle nutzbaren Felder im zukünftigen Einflussbereich der Plantage.



…und lassen Sie die Arbeiter sofort mit der Ernte beginnen.

Die reifen Felder im Einflussbereich der Plantagengebäude werden von Arbeitern abgeerntet. Dabei gibt es für fast jeden landwirtschaftlichen Betrieb in ANNO 1503 einen eigenen Arbeitertyp mit eigenen Parametern. Diese Varianten unterscheiden sich in Aussehen, Anzahl, Bewegungsgeschwindigkeit, Tragekapazität und Arbeits- bzw. Pflückgeschwindigkeit. Zwischen den einzelnen Arbeitern innerhalb einer Branche gibt es jedoch keine Unterschiede – wenn man einmal von dem Trio Hahn, Henne und Schwein auf der kleinen Farm absieht.

Die geernteten Pflanzen werden schließlich im Plantagengebäude gesammelt und nach dem oben dargestellten Schema weiterverarbeitet. Dabei wird jeweils aus einer genau festgelegten Rohstoffmenge in einem klar definiertem Zeitraum eine Einheit des landwirtschaftlichen Produkts gefertigt, die anschließend im Lager der Plantage sichtbar wird und dort von Trägern und Marktkarren abgeholt werden kann. Für eine fertige Einheit Baumwolle müssen zum Beispiel knapp sechs Baumwollfelder abgeerntet werden.

Kennt man alle angesprochenen Parameter für einen Plantagenbetrieb, so kann man darüber zum Beispiel abschätzen, wie viele Felder maximal genutzt und wie viele Einheiten pro Zeit theoretisch produziert werden können. Dass der wirkliche Ausstoß eines Betriebs im Spiel manchmal ein klein wenig hinter den theoretischen Werten zurückbleibt, liegt daran, dass die Abschätzungen einfach nicht alle jeweils relevanten Umgebungseinflüsse berücksichtigen können.

Forsthaus

Rechenbeispiel:

HINWEIS: Das folgende Beispiel ist nur für mathematisch interessierte Leser gedacht und kann ohne Probleme übersprungen werden. Alle Ergebnisse werden später noch einmal bei der Beschreibung des Forsthauses zusammengefasst.

(Interne) Spielparameter:

Plantagentyp: .... **groß**
Straße: .... **ja**
Laufende Kosten: .... **12 Goldstücke pro Minute**

Nachwachszeit für Bäume: .. **480 Sekunden**

Arbeiter: **2**
Arbeitszeit pro Baum: ..... **13 Sekunden**
Tragekapazität: .... **1 Rohstoffeinheit**

Rohstoffmenge: .... **2,25 Bäume pro Einheit Holz**
Produktionszeit: .... **18 Sekunden**

Das Forsthaus ist vom Typ her eine große Plantage mit 88 Nutzfeldern, von denen bereits 4 durch die Straßenanbindung wegfallen. Dadurch bleiben effektiv erst einmal 84 Felder übrig. Pro Minute verursacht das Forsthaus laufende Kosten von 12 Goldstücken.

Die Nachwachszeit für gefällte Bäume liegt bei 480 Sekunden (8 Minuten), das heißt dass ein abgeerntetes Feld nach genau 8 Minuten erneut geerntet werden kann.



Das Forsthaus beschäftigt wie die meisten landwirtschaftlichen Betriebe zwei Arbeiter (Holzfäller), die für das Einsammeln der Rohstoffe (Bäume fällen) zuständig sind.

Zwei Holzfäller sind damit beschäftigt, im Einflussbereich des Forsthauses Bäume zu fällen und einzulagern. Der Arbeitsablauf eines Waldarbeiters besteht aus einem Anmarsch über durchschnittlich vier bis fünf Felder, dem Fällen und Entasten des Baumes (13 Sekunden) und dem anschließenden Abtransport des Baumstammes zum Forsthaus. Der ganze Vorgang dauert insgesamt ca. 22 Sekunden.

In 480 Sekunden Baumwachszeit können die beiden Holzfäller somit schätzungsweise

2 x 480 Sek. / (22 Sek. pro Feld) = ca. 44 Felder

bewirtschaften. Das heißt: Etwa 84 - 44 = 40 Felder bleiben ungenutzt. Das ist knapp die Hälfte der verfügbaren Felder.



Da nicht alle Felder vom Forsthaus genutzt werden, ist es legitim, wenn Sie z.B. je zwei Forsthäuser direkt nebeneinander platzieren und so Platz sparen. Die Produktivität von 100% wird dadurch nicht gestört.

Im Forsthaus selber werden jeweils 2,25 Baumstämme innerhalb von 18 Sekunden Verarbeitungszeit zu einer Einheit Bauholz verarbeitet. Da die eingehenden Rohstoffmengen mit ca. 2 Bäumen pro 22 Sekunden etwas geringer ausfallen, kommt es immer wieder zu Produktionsstops.

Die beiden Holzfäller schlagen pro Minute

2 x 60 Sek. / (22 Sek. pro Baum) = ca. 5,45 Bäume, die im Forsthaus zu 5,45 / 2,25 = 2,42 Einheiten Bauholz verarbeitet werden.

Somit liegt die effektive Produktion bei ungefähr 2,42 Einheiten Bauholz pro Minute, was bei Kosten von 12 Goldstücken pro Minute folgenden reinen Produktionspreis ergibt:

12 Goldstücke / 2,42 Einheiten = ca. 5 Goldstücke pro Einheit.

Bei dieser Rechnung blieben aber die Kosten für die Infrastruktur (Marktgebäude, Kontor) bisher unberücksichtigt.

Nimmt man zusätzlich an, dass etwa 4 Forsthäuser im Bereich eines Marktgebäudes der Stufe drei liegen, das laufende Kosten von 30 Goldstücken pro Minute verursacht, so erhöhen sich die Kosten pro Forsthaus anteilmäßig um 30 / 4 = 7,5 auf 12 + 7,5 = 19,5 Goldstücke pro Minute. Damit erhält man diesen realistischeren Produktionspreis:

19,5 / 2,42 = ca. 8 Goldstücke pro Einheit.

Die Zusatzkosten bei der Fertigung auf einer Außeninsel mit einem Kontor der Stufe eins, das einen Unterhalt von 15 Goldstücken pro Minute kostet, und eigener Handelsroute mit Schiffskosten von weiteren 10-15 Goldstücken pro Minute belaufen sich ebenfalls auf 25-30 Goldstücke pro Minute, woraus sich am Ende die gleichen Produktionskosten ergeben.

Steinmetz und Steinbrüche

Der Produktionsablauf des Steinmetzen gleicht dem eines Jäger und Bauern, wenn man den Steinbruch als ein rasch nachwachsendes Feld interpretiert. Der Steinmetz verlässt seine Hütte, betritt den Steinbruch, schlägt dort einen rohen Gesteinsblock aus dem Fels, trägt ihn nach Hause und fertigt daraus

schließlich Ziegel oder Marmorblöcke, bevor er aufs Neue Richtung Berg loszieht. Wie beim Jäger erfolgt die Weiterverarbeitung im Produktionsgebäude durch den Steinmetz selbst, sodass zwischen zwei Rohstofflieferungen eine größere Pause von mehreren Sekunden eintritt.

Die räumliche Distanz zwischen dem Steinmetzgebäude und dem Steinbruch sollte möglichst kurz sein, damit eine hohe Produktivität gewährleistet ist.

Je nach Typ kann ein Steinbruch auch von mehreren Steinmetzen parallel bzw. nacheinander genutzt werden.

Minen und Bergwerke

Minen sind im Vergleich zu anderen Betrieben ausgesprochen einfach aufgebaut. Eine Mine produziert mit konstanter Geschwindigkeit Waren, die sich im Lager sammeln und dort von Trägern oder Marktkarren abgeholt werden können. Sobald das Lager voll ist, stoppt die Produktion, bis wieder Platz ist. In der unmittelbaren Nähe von Minen sollten deshalb sowohl weiterverarbeitende Betriebe als auch Marktgebäude vorhanden sein, damit die von der Mine geförderten Rohstoffe schnell abgeholt und veredelt werden können.

Handwerksbetriebe

Handwerksbetriebe bestehen aus einem Meister und einem Träger. Während sich der Meister unsichtbar für den Spieler um die Produktion im Gebäude kümmert, ist der Träger für die Versorgung des Betriebs mit Rohstoffen zuständig.

Die Produktion läuft kontinuierlich, solange Rohstoffe in der Werkstatt sind. Der Träger kann sie aus Rohstoffbetrieben in der Nähe oder aus Lagergebäuden beziehen, wobei er nicht auf eine Straßenverbindung angewiesen ist, sondern direkt querfeldein zu Fuß gehen kann. Dabei kann er bis zu drei Einheiten auf einmal transportieren. Am besten arbeitet ein Handwerksbetrieb, wenn er unmittelbar neben einem gut gefüllten Lagergebäude oder einer ausreichenden Anzahl an Rohstoffbetrieben platziert ist. Wenn dagegen die Versorgungswege so lang werden, dass zwischendurch der Nachschub ausfällt, so sinkt die Produktivität und der Betrieb ist nicht ausreichend ausgelastet.

Der Handwerksbetrieb selber benötigt immer einen Straßenanschluss an den nächsten Markt, damit die fertigen Waren oder Zwischenprodukte auch abtransportiert werden können. Ansonsten stoppt die Produktion, sobald das Lager voll ist.

Waffenproduktion

Waffen produzierende Betriebe arbeiten genauso wie gewöhnliche Handwerksbetriebe auch, wobei die meisten Waffenschmieden zusätzlich die besondere Fähigkeit haben, zwei verschiedene Produkte herzustellen. Sie können zwischen der 100%igen Produktion einer Ware oder der parallelen Produktion mit jeweils 50%igem Ausstoß beider Waren wählen.

Im parallelen Produktionsmodus fertigt der Büchsenmacher jeweils mit 50%iger Effektivität Schiffskanonen und Musketen. Die Einzelproduktion ist jedoch ein klein wenig effektiver.

Hinweis

Bei Langzeitversuchen mit parallel arbeitenden Betrieben wurde beobachtet, dass im Vergleich zu der einfachen bei der parallelen Produktion die Rohstoffkosten pro produzierter Einheit meist um ca. 10% ansteigen und die Produktivität im gleichen Maße absinkt.

Da während eines Spiels in der Regel nur geringe Menge Waffen gebraucht werden, hat dieser Effekt aber keine spielentscheidenden Auswirkungen.

Kriegsmaschinenbauer, Kanonenschmiede, Werft, Festung

Die Arbeitsweise von Einrichtungen, die Militäreinheiten produzieren oder ausbilden, ist in ANNO 1503 seit ANNO 1602 und gegenüber den anderen Betrieben stark vereinfacht worden. Der Betrieb hat nun direkten Zugriff auf alle Waren im Marktgebäude bzw. Kontor und ist nicht mehr darauf angewiesen, dass ein Träger die benötigten Rohstoffe mühsam heranschafft. Die Produktion einer Einheit kostet einen festen Preis. Laufende Kosten für die Betriebe selber entstehen nicht.



Die Kanonenschmiede hat einen direkten Zugriff auf alle Waren im Marktgebäude oder Kontor der Insel. Holzkohle und Eisen für neue Geschütze werden bei Bedarf einfach in die Schmiede ‚gebeamt'.

Infrastruktur und Logistik

Da Waren nicht nur produziert, sondern auch transportiert und gelagert werden müssen, ist ein gut ausgeklügeltes Handelsrouten-, Straßen- und Lagersystem sehr wichtig, damit die hohe Produktivität von Betrieben nicht unterwegs verloren geht.

Prinzipiell gilt: Je kürzer der Weg, den eine Ware zurücklegen muss, desto besser.

Nutzen Sie die Träger der weiterverarbeitenden Betriebe, um die Marktkarren etwas zu entlasten! Ein Marktplatz vom einfachsten Typ hat nur einen Karren, die anderen beiden Marktversionen verfügen über zwei Marktkarren. Wenn Sie also zu viele Betriebe direkt an das Straßensystem des Marktes hängen, kann es zu Verzögerungen und schließlich zu Produktionsausfällen kommen.

Bedenken Sie auch, dass alle Endprodukte in einem Kontor oder Lager landen. Es ist daher sinnvoll, innerhalb einer Produktionskette diejenigen Betriebe, die Endprodukte (oder Zwischenprodukte, die vorerst nicht weiterverarbeitet werden)

herstellen, möglichst nah am Markt zu platzieren. Hersteller von Zwischenprodukten sollten etwas weiter außen liegen, und die rohstoffproduzierenden Betriebe kommen ganz nach außen. Optimieren Sie den Warenfluss so, dass er auf möglichst kurzem Wege von den Rohstoffbetrieben außen nach innen zum Lager fließt.

Theoretisch ist es auch möglich, die einzelnen Produktionsketten auf Kosten der Marktkarren komplett auseinander zu nehmen. Bei der Tabakverarbeitung zum Beispiel würde das bedeuten, dass Sie an einer Stelle der Insel Tabak anbauen und ihn an einer ganz anderen Stelle verarbeiten. In diesem Fall sind die Marktkarren für den Abtransport der Tabakblätter zuständig. Die Träger der Tabakverarbeiter können sich dann einfach in einem nahen Marktgebäude bedienen und arbeiten effektiver. Eventuell lässt sich so auch der eine oder andere, schlecht ausgelastete Tabakverarbeiter einsparen. Der Nachteil an der Zersplitterung ist, dass die Ernte nicht mehr von den Trägern bei der Plantage abgeholt wird und diese jetzt einen Straßenanschluss benötigt, der sie etwa 6% der Anbaufläche kostet. Die Marktkarren müssen nun insgesamt dreimal so viele Betriebe bedienen wie zuvor. Solange das Marktkarrensystem nicht kollabiert, ist das o.k. Ob es sinnvoll ist, hängt meist von der Rohstoffsituation auf einer Insel ab und lässt sich nicht pauschal klären.

EXKURS

Produktivitätsmessungen in ANNO 1503

HINWEIS: Der folgende Abschnitt kann auch übersprungen werden. Er richtet sich nur an interessierte Leser, die die Produktivitätsangaben in diesem Buch nachvollziehen oder selber Beobachtungen durchführen möchten.

Sofern Sie nicht über die Debug-Version von ANNO 1503 verfügen, ist es ausgesprochen umständlich, die Produktivität der einzelnen Betriebe zu bestimmen. Außerdem gibt es zahlreiche Fallen.

Die 100%-Definition

Alle Betriebe in ANNO 1503 haben eine Produktivitätsanzeige, an der Sie ablesen können, wie gut oder schlecht die Anlage ausgelastet ist. Diese Anzeige ist allerdings auf Werte zwischen 0% und 100% beschränkt und zeigt nicht an, wenn Ihr Betrieb zum Beispiel mit 150% arbeitet.

Die Produktivitätsmessung erfolgt derart, dass permanent eine Statistik darüber geführt wird, wie viele Waren in den letzten fünf bis zehn Minuten im betreffenden Betrieb produziert wurden. Daraus wird als Mittelwert errechnet, wie viele Einheiten der Betrieb durchschnittlich pro Minute produziert. Diese Warenmenge wird dann mit einem von den Entwicklern festgelegten Referenzwert verglichen. Fällt die Produktivität des Betriebs geringer aus, d.h. ist der Mittelwert kleiner als der Referenzwert, so gilt:

Effektivität = Mittelwert / Referenzwert,

andernfalls gilt:

Effektivität = 100%.

Besonders deutlich werden die Grenzen dieser Methode beim Jäger, dessen Referenzwert bei 0,6 Einheiten Nahrung pro Minute liegt. Jäger mit einem reichlichen Angebot an Wild können durchaus auch 1,5-2 Einheiten Nahrung pro Minute oder mehr produzieren. Das entspräche einer Effektivität von 250-333%, angezeigt werden jedoch nur 100%.

Andererseits gibt es auch Betriebe wie zum Beispiel Tabakplantagen, die praktisch nie auf 100% kommen können, da der Referenzwert ein klein wenig höher angesetzt ist als die mögliche Produktivität.

Im Bereich zwischen 90% und 100% ist die Produktivitätsanzeige daher nicht besonders aussagekräftig. Diese Werte bedeuten letztlich nur, dass der Betrieb so viel produziert, wie die Spieldesigner ungefähr von ihm erwarten. Ist die Auslastung jedoch deutlich niedriger, so gibt es offensichtlich ein Problem, um das Sie sich kümmern sollten.

Das Problem der Zeitmessung bei variabler Spielgeschwindigkeit

Meistens bezieht sich eine Produktivitätsangabe auf ein Zeitmaß, zum Beispiel wenn man die Produktivität in „Einheiten pro Minute" angibt. Es ist offensichtlich, dass eine solche Angabe bei einem Spiel mit unterschiedlichen Geschwindigkeitsstufen nicht wirklich sinnvoll ist, da während einer Minute Echtzeit je nach Geschwindigkeitsstufe im Spiel sehr unterschiedliche Warenmengen produziert werden. Hinzu kommt, dass der Spielverlauf als ganzer sich je nach Rechnerauslastung bei stark ausgebauten Spielständen mit der Zeit verlangsamen kann. Ein Bezug auf eine reale Zeiteinheit wie „Minute" ist daher nicht sinnvoll.

Damit Sie verlässliche Aussagen über die Produktivität Ihrer Betriebe machen können, benötigen Sie eine Uhr im Spiel selbst, auf die Sie sich beziehen können. Die nächstliegende Lösung besteht darin, den im Spiel links unten angezeigten Kontostand in Verbindung mit einer konstanten Bilanz zu nutzen. Im Idealfall werden bei normaler Spielgeschwindigkeit alle laufenden Kosten innerhalb von einer Minute Echtzeit, verteilt auf viele Einzelbuchungen, genau einmal abgezogen. Allgemein kann man die Zeitspanne, in der alle Buchungen einmal fällig werden, als „Bilanzierungszeitraum" bezeichnen. Der Bilanzierungszeitraum ist eine Konstante des Spiels. Eine Produktivitätsangabe, die sich auf den Bilanzierungszeitraum bezieht, hat allgemeine Gültigkeit für alle Spielgeschwindigkeiten.

Die Schaffung einer Test-Umgebung

Voraussetzung für die Nutzung der Bilanz ist ihre Konstanz. Das bedeutet, dass für die Produktivitätsmessung alle variablen Faktoren, die in die Bilanz eingehen, entfernt werden müssen. Dazu zählen

- Einwohner,
- Handel,
- bauliche Aktionen inklusive Reparaturen sowie
- Verluste von Einheiten und Gebäuden.

Am besten eignen sich für Produktivitätsmessungen gut ausgebaute Spielstände mit hohem Kontostand, bei denen alle Wohnhäuser, öffentlichen Gebäude und die meisten Einheiten und Produktionsbetriebe entweder entfernt oder deaktiviert wurden. Einige Schiffe helfen, bei Bedarf Baumaterial zwischen den Inseln zu verschieben oder ein volles Lager für die Aufnahme neuer Waren zu leeren.

Beispiel

Sie haben eine negative Bilanz von konstant 100 Goldstücken Minus, die sich während des folgenden Experiments auch nicht ändert. Ihr Kontostand zeigt 10.000 Goldstücke. Im Idealfall sollte sich Ihr Konto nach einer realen Minute bei normaler Spielgeschwindigkeit auf 9.900 Goldstücke reduziert haben. Egal, bei welcher Spielgeschwindigkeit Sie weiterspielen – jedes Mal, wenn weitere 100 Goldstücke von Ihrem Konto abgebucht wurden, wissen Sie, dass spielintern genau dieselbe Zeitspanne vergangen ist, die im Idealfall einer realen Minute bei normaler Geschwindigkeit entspricht.

Angenommen, Sie verfügen in diesem Beispiel über einen aktiven Betrieb, der während des Bilanzierungszeitraums im Durchschnitt genau 5 Einheiten Waren produziert. Sie können nun sofort ausrechnen, dass in der gleichen Zeit, in der Ihr Kontostand um weitere 1.000 Goldstücke

gefallen ist, in diesem Betrieb eine komplette neue Ladung von 50 t Waren produziert wurde. Wenn dies die einzigen Produkte sind, die Sie in diesem Beispiel herstellen, so belaufen sich die durchschnittlichen Kosten auf 100 / 5 = 20 Goldstücke pro Einheit.

Sowohl die Produktionskosten pro Einheit als auch die (durchschnittliche) Produktionsmenge pro Bilanzierungszeitraum sind im Spiel für einen Betrieb konstant und unabhängig von der Spielgeschwindigkeit, solange sich die Spielwelt nicht ändert.

Eine Einschränkung

Die Methode der Zeitmessung über die Bilanz versagt bei Spielständen mit sehr kleinen Bilanzbeträgen (< 50 Goldstücke). Da die laufenden Kosten in sehr vielen kleinen Schritten abgebucht wird, kann es zu Rundungsfehlern zu Gunsten des Spielers kommen, sodass innerhalb eines Bilanzierungszeitraums tatsächlich weniger Geld abgezogen wird als laut Bilanz fällig wäre. Da die Rundungsfehler (in der Größenordnung von 10 Goldstücken) selber in der Größenordnung von kleinen Bilanzen liegen, kann es zu Fehlinterpretationen kommen.

Wenn man zu Beginn eines Spiels nach und nach neue Gebäude baut, kann man so zum Beispiel beobachten, dass die wahrnehmbare Länge des Bilanzierungszeitraums abhängig ist von der Anzahl der gebauten Gebäude. Sobald die kritische Bilanzmarke von ca. 50-100 Goldstücken überwunden ist, pendeln sich die Messergebnisse des Bilanzierungszeitraums in Normalgeschwindigkeit bei ca. einer Minute ein.

Produktivitätsmessungen

- Es ist mehr oder weniger egal, wie viele Betriebe Sie gleichzeitig testen. Die Verwendung von vielen Betrieben erhöht zwar die Universalität der Ergebnisse, reduziert jedoch nicht die Messfehler, die sich mit jedem Betrieb aufaddieren.
- Wichtig ist gerade beim Testen von landwirtschaftlichen Betrieben, dass die Experimente über eine Zeitspanne laufen, die wesentlich länger ist als die Nachwachszeit der natürlichen Rohstoffe. Nur so lassen sich erntebedingte Schwankungen im Durchschnittswert berücksichtigen.
- Je länger ein Test läuft und je mehr Waren produziert werden, desto weniger Einfluss haben die unvermeidbaren Messfehler zu Beginn und Ende des Experiments auf das Gesamtergebnis.
- 50-100 produzierte Einheiten pro Betrieb sind eine gute Zahl. Lassen Sie das Spiel im schnellen Modus laufen, damit Sie nicht zu viel Zeit opfern.
- Leeren Sie das Lager und notieren Sie sich die Bilanz und den Startkontostand, bevor Sie einen Test starten.
- Notieren Sie sich am Ende des Tests den neuen Kontostand und die produzierte Warenmenge, die im Markt bzw. Kontor sowie im Lager des Produktionsbetriebs vorhanden ist.

Anzahl der vergangenen Bilanzierungszeiträume = (Startkonto - Endkonto) / Bilanz

Produktivität pro Bilanzierungszeitraum = Warenmenge / Anzahl der Bilanzierungszeiträume

Beispiel:
(Messung bei variablen Geschwindigkeiten mit Pause usw.)
Startkonto: .... **10.000 Goldstücke**
Endkonto: .... **4000 Goldstücke**
Bilanz: .... **- 100 Goldstücke (konstant!)**
Warenmenge: .... **120 t**

Anzahl der vergangenen Bilanzierungszeiträume = (10000 - 4000) / 100 = 6000 / 100 = 60

Produktivität pro Bilanzierungszeitraum = 120 t / 60 = 2 t

Der Beispielbetrieb produziert also im Durchschnitt 2 t Waren während des Bilanzierungszeitraums. Das entspricht einer Produktivität von 2 t pro Minute bei normaler Spielgeschwindigkeit.

Hinweis

Alle Aussagen, die in diesem Buch und insbesondere auf den nächsten Seiten über Produktivität, Bedarf und Verbrauch gemacht werden, beziehen sich immer auf den im Exkurs erläuterten Bilanzierungszeitraum von einer Minute Echtzeit bei idealem Spielablauf und bei normaler Spielgeschwindigkeit.



HINWEIS

Im Anhang dieses Buches finden Sie die für eine vorausschauende Planung notwendigen Produktionsübersichten sowie Zusatzinformationen über die landwirtschaftlichen Betriebe.

Warenbedarf und Umsatz

Der Warenbedarf der Zivilisationsstufen

In ANNO 1503 gibt es fünf verschiedene Zivilisationsstufen. Wie Sie wissen, hat jede davon ihre besonderen Eigenschaften – und so auch einen eigenen Bedarf an Waren und öffentlichen Gebäuden.



Bedarfswaren und Warenbedarf

Je nach Zivilisationsstufe haben Ihre Einwohner in ANNO 1503 unterschiedliche Vorlieben. Auch wenn kein neuer Bedarf dazukommt, ändert sich oft der Pro-Kopf-Verbrauch oder die Bedeutung, die eine bestimmtes Konsumgut für die Zufriedenheit der Bevölkerung hat.



Nahrung ist die wichtigste Bedarfsware überhaupt. Ohne Nahrung verlassen Ihre Einwohner die Wohnhäuser und ziehen weg.

Leder, Stoffe, Salz und Alkohol werden schon auf der ersten Zivilisationsstufe verlangt. **Stoffe** brauchen Sie das ganze Spiel hindurch, da man noch die Kleidung der Aristokraten daraus fertigt. Nebenbei benötigt auch die Werft ständig Stoffe für Segel. **Alkohol** wird bis zum Kaufmannsstand im Wirtshaus konsumiert, und ein Mangel kann hier nur schlecht ausgeglichen werden. Neben Nahrung sind Alkohol und Stoffe daher die wichtigsten Bedarfswaren. **Leder** ist nur für Pioniere, Siedler und den Rüstungsbauer interessant. Da es quasi als Nebenprodukt des Jägers ohne große Zusatzkosten anfällt, erlaubt es bequeme Gewinne. **Salz** wird von den ersten vier Zivilisationsstufen nur in kleinen Mengen nachgefragt und bringt wegen der hohen Produktionsrate anfangs nur Verluste. Erst ab einer Bevölkerung von etwa 1500 Einwohnern wird der Abbau rentabel. Salz hat aber in gewisser Weise die Funktion eines Jokers, da man damit den Mangel an einer beliebigen anderen Ware (außer Nahrung und Alkohol) ausgleichen kann. Das bedeutet andererseits auch, dass man ohne Probleme auf Salz verzichten kann, solange die anderen Waren ausreichend vorhanden sind.

Gewürze und **Tabakwaren** werden ab der Siedlerstufe aktuell und erfordern ausgedehnte Handelsbeziehungen oder eine erste Expansion in neue Klimazonen. Sie ermöglichen den Aufstieg zur nächsten Zivilisationsstufe.

Seidenstoffe und **Lampenöl** sind nur für Bürger und Kaufleute von Bedeutung. Ihre Produktion erfordert eine Erweiterung des Inselreiches nach Norden und Süden.

Aristokraten haben einen eigenen Geschmack. Neben Nahrung verlangen sie nach den Luxuswaren **Kleidung, Wein** und **Schmuck,** die sich keine andere Bevölkerungsgruppe leisten kann.

Generell werden Bedarfswaren von den Einwohnern für jedes Haus einzeln an den entsprechenden Ständen erworben. Dabei kaufen die Leute immer ein bisschen auf Vorrat ein. Mit einem Klick auf ein Wohnhaus können Sie die dort gelagerten Vorräte einsehen. Die vorhandenen Waren werden dann kontinuierlich verbraucht. In regelmäßigen Abständen macht sich deshalb einer der Hausbewohner auf den Weg, um Nachschub einzukaufen. Das Aussehen und die Anzahl der Figuren, die pro Haus auf Tour gehen, ändern sich mit der Zivilisationsstufe.

Icon	Name	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
	Nahrung	1,0	0,9	0,9	0,9	0,9
	Leder	0,4	0,3	-	-	-
	Stoffe	0,4*	0,5	0,5	0,3	(0,65)**
	Salz	0,2*	0,2	0,25	0,25	-
	Alkohol	0,4*	0,5	0,5	0,4	-
	Tabakwaren	-	0,4*	0,4	0,4	-
	Gewürze	-	0,4*	0,4	0,4	-
	Lampenöl	-	-	0,2*	0,4	-
	Seidenstoffe	-	-	0,4*	0,6	-
	Pelze	-	-	-	-	(0,15)**
	Kleidung	-	-	-	-	0,7
	Schmuck	-	-	-	-	0,3
	Wein	-	-	-	-	0,5

*Der Warenbedarf der Einwohner in t pro 100 Einwohner und Minute. Mit einem * aufstiegsrelevant Waren. ** für Kleidungsproduktion der Aristokraten benötigt.*

Wie zufrieden die Leute in den Häusern sind, ist abhängig vom Stand der Vorräte, wobei bestimmte Waren höher bewertet werden als andere. Nahrung hat dabei immer die höchste Priorität. Bei einigen Zivilisationsstufen gibt es auch Waren, die für sie nicht relevant sind (niedrige Priorität). In der Regel muss man eine stabile Einwohnerzahl auf einer Stufe mit weniger Waren versorgen als für einen Aufstieg notwendig sind.

Kapazität der Wohnhäuser

Die Anzahl der Einwohner, die in einem Wohnhaus Platz finden, ist abhängig von der Zivilisationsstufe; sie wächst mit jedem Aufstieg. Ein Kaufmannshaus fasst zum Beispiel mehr als fünfmal so viele Bewohner wie eine Pionierhütte. Mit den Bevölkerungszahlen steigen natürlich auch die Gesamtwarenmenge, aber auch der Umsatz und Ihre Gewinne.

Stufe	Bewohner pro Haus	Bau- bzw. Upgradekosten			
Pioniere	8		3		
Siedler	15	+1	+4		
Bürger	28	+2	+2	+4	
Kaufleute	42	+5	+5	+4	
Aristokraten	30	12	10	20	5

Einwohner und Materialaufwand der Wohnhäuser.

Will man sich einen Überblick über die Veränderungen im Verbrauch der Einwohner verschaffen, so ist die Angabe von Bedarf und Umsatz z.B. pro 100 Einwohner nicht unbedingt hilfreich. Aussagekräftiger ist sind Angaben, die sich auf eine konstante Zahl von Wohnhäusern beziehen, sodass die wachsende Bevölkerung bereits mitberücksichtigt ist. Die folgenden Tabellen sind deshalb für eine Gruppe von zehn Wohnhäusern berechnet (siehe 1. Tabelle).

Warenpreise und Umsatz

Die Preise für Bedarfswaren sind vom Schwierigkeitsgrad und der Klimazone abhängig, d.h. dass die Preise von Spiel zu Spiel und je nach Standort variieren können. Im Allgemeinen sind die Umsätze auf Prärie- und Steppen-Inseln ein klein wenig höher als auf den anderen Inseln (siehe 2. Tabelle).

Der Umsatz, den Sie in einer Minute durch Warenverkäufe erzielen, hängt direkt von der Anzahl Ihrer Einwohner, deren Bedarf und dem Warenpreis ab:

- Umsatz = Anzahl Einwohner x Warenbedarf pro Einwohner x Warenpreis.

Umsatz ist jedoch noch nicht gleich Gewinn. Sie müssen zuerst die Kosten für Ihre Produktionsbetriebe, eventuelle Roh-

1.

Icon	Name	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
	Einwohner	80	150	280	420	300
	Nahrung	0,8	1,35	2,52	3,78	2,7
	Leder	0,32	0,45	0	0	0
	Stoffe	0,32	0,75	1,4	1,26	1,95
	Salz	0,16	0,3	0,7	1,05	0
	Alkohol	0,32	0,75	1,4	1,68	0
	Tabakwaren	0	0,6	1,12	1,68	0
	Gewürze	0	0,6	1,12	1,68	0
	Seidenstoffe	0	0	1,12	2,52	0
	Lampenöl	0	0	0,56	0,84	-
	Kleidung	0	0	0	0	2,1
	Pelze	0	0	0	0	0,45
	Schmuck	0	0	0	0	0,9
	Wein	0	0	0	0	1,5

Warenbedarf in Tonnen pro Minute für 10 Wohnhäuser.

2.

Icon	Name	Basis	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel	*	**
	Nahrung	45			+5	+5	+5		
	Salz	30	+5		+5	+5	+5	+8	+5
	Stoffe	65	+5	+5	+5	+5		+10	+5
	Leder	70						+10	+5
	Alkohol	50			+5	+5	+5	+10	+5
	Tabakwaren	75	+5	+5		+10	+10	+10	+5
	Gewürze	60	+10	+10	+10		+5	+10	+5
	Lampenöl	45						+5	+5
	Seidenstoffe	30	+5	+5	+5	+5		+5	+5
	Kleidung	65		+5	+5	+5		+10	+5
	Schmuck	190	+5	+5				+15	+5
	Wein	70						+5	+5

Preisboni für Bedarfswaren in Abhängigkeit von der Klimazone.
*Die Asterisken * und ** bezeichnen die beiden leichtesten Schwierigkeitsstufen.*

stoffeinkäufe und die Infrastruktur berücksichtigen. Dazu zählen unter anderem Märkte, Kontore und Transportschiffe. Erst, wenn nach Abzug aller Kosten vom Umsatz noch etwas übrig bleibt, können Sie von einem Gewinn sprechen.

Im Spiel kann der tatsächlich beobachtete Umsatz selbst bei optimaler Versorgung aufgrund von Schwankungen oder aus anderen Gründen etwas niedriger ausfallen als der theoretisch berechnete Wert.

Umsatz Pioniere

Icon	Name	Basis	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel	*	**
	Nahrung	36	0	0	4	4	4	0	0
	Leder	22,4	0	0	0	0	0	3,2	1,6
	Stoffe	20,8	1,6	1,6	1,6	1,6	0	3,2	1,6
	Salz	4,8	0,8	0	0	0	0	1,28	0,8
	Alkohol	16	0	0	0	0	0	3,2	1,6
	Tabak waren	0	0	0	0	0	0	0	0
	Gewürze	0	0	0	0	0	0	0	0
	Seiden-stoffe	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lampenöl	0	0	0	0	0	0	0	0
	Kleidung	0	0	0	0	0	0	0	0
	Pelze	0	0	0	0	0	0	0	0
	Schmuck	0	0	0	0	0	0	0	0
	Wein	0	0	0	0	0	0	0	0
	Total	100	1,6	2,4	8	8	6,4	10,88	5,6

Umsatz Siedler

Icon	Name	Basis	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel	*	**
	Nahrung	60,75	0	0	6,75	6,75	6,75	0	0
	Leder	31,5	0	0	0	0	0	4,5	2,25
	Stoffe	48,75	3,75	3,75	3,75	3,75	3,75	7,5	3,75
	Salz	9	1,5	0	1,5	1,5	1,5	2,4	1,5
	Alkohol	37,5	0	0	3,75	3,75	3,75	7,5	3,75
	Tabak waren	45	3	3	0	6	6	6	3
	Gewürze	36	6	6	6	0	3	6	3
	Seiden-stoffe	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lampenöl	0	0	0	0	0	0	0	0
	Kleidung	0	0	0	0	0	0	0	0
	Pelze	0	0	0	0	0	0	0	0
	Schmuck	0	0	0	0	0	0	0	0
	Wein	0	0	0	0	0	0	0	0
	Total	268,5	14,25	12,75	21,75	21,75	21	33,9	17,25

Umsatz Bürger

Icon	Name	Basis	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel	*	**
	Nahrung	113,4	0	0	12,6	12,6	12,6	0	0
	Leder	0	0	0	0	0	0	0	0
	Stoffe	91	7	7	7	7	0	14	7
	Salz	21	3,5	0	3,5	3,5	3,5	5,6	3,5
	Alkohol	70	0	0	7	7	7	14	7
	Tabak waren	84	5,6	5,6	0	11,2	11,2	11,2	5,6
	Gewürze	67,2	11,2	11,2	11,2	0	5,6	11,2	5,6
	Seiden-stoffe	95,2	5,6	5,6	5,6	5,6	0	5,6	5,6
	Lampenöl	47,5	0	0	0	0	0	2,8	2,8
	Kleidung	0	0	0	0	0	0	0	0
	Pelze	0	0	0	0	0	0	0	0
	Schmuck	0	0	0	0	0	0	0	0
	Wein	0	0	0	0	0	0	0	0
	Total	589,4	32,9	29,4	46,9	46,9	39,9	64,4	37,1

Umsatz Kaufleute

Icon	Name	Basis	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel	*	**
	Nahrung	170,1	0	0	18,9	18,9	18,9	0	0
	Leder	0	0	0	0	0	0	0	0
	Stoffe	81,9	6,3	6,3	6,3	6,3	0	12,6	6,3
	Salz	31,5	5,25	0	5,25	5,25	5,25	8,4	5,25
	Alkohol	84	0	0	8,4	8,4	8,4	16,8	8,4
	Tabak waren	126	8,4	8,4	0	16,8	16,8	16,8	8,4
	Gewürze	100,8	16,8	16,8	16,8	0	8,4	16,8	8,4
	Seiden-stoffe	214,2	12,6	12,6	12,6	0	0	12,6	12,6
	Lampenöl	71,4	0	0	0	0	0	4,2	4,2
	Kleidung	0	0	0	0	0	0	0	0
	Pelze	0	0	0	0	0	0	0	0
	Schmuck	0	0	0	0	0	0	0	0
	Wein	0	0	0	0	0	0	0	0
	Total	879,9	49,35	44,1	68,25	68,25	57,75	88,2	53,55

Umsatz Aristokraten

Icon	Name	Basis	Tundra	Nord	Prärie	Steppe	Dschungel	*	**
	Nahrung	121,5	0	0	13,5	13,5	13,5	0	0
	Leder	0	0	0	0	0	0	0	0
	Stoffe	0	0	0	0	0	0	0	0
	Salz	0	0	0	0	0	0	0	0
	Alkohol	0	0	0	0	0	0	0	0
	Tabak waren	0	0	0	0	0	0	0	0
	Gewürze	0	0	0	0	0	0	0	0
	Seiden-stoffe	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lampenöl	0	0	0	0	0	0	0	0
	Kleidung	273	10,5	0	10,5	10,5	0	21	10,5
	Pelze	0	0	0	0	0	0	0	0
	Schmuck	171	4,5	4,5	0	0	0	13,9	9
	Wein	105	0	0	0	0	0	7,5	7,5
	Total	670,5	4,5	15	24	24	13,5	42	27

Forschung

Forschung ist eine der Voraussetzungen dafür, dass sich Ihre Zivilisation weiterentwickelt. Sie findet in der Schule und in der Universität statt, wobei erst dort alle Forschungszweige zur Verfügung stehen. Forschung kostet sowohl Wissen als auch Geld. **In ANNO 1503 gibt es die folgenden Studienfächer:**



Forschung und Wissen beginnen auf der Siedlerstufe in der Schule. Später, nach dem Bau einer Universität, wird sie zu einer ‚Großen Schule' aufgewertet, die die gleichen Eigenschaften wie die Universität hat.

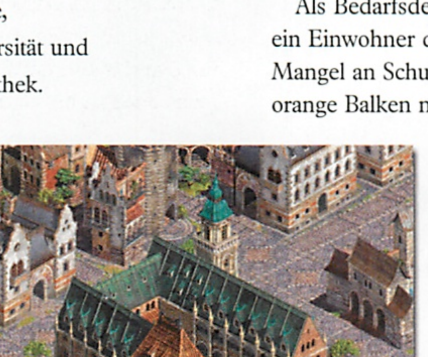
- Waffenproduktion,
- Militärische Erweiterungen,
- Marine Techniken und
- Zivile Forschung.

Forschungsgebäude

In ANNO 1503 sind insgesamt drei verschiedene Gebäude an der Forschung beteiligt:

- Schule,
- Universität und
- Bibliothek.

Sobald 50 Siedler in Ihrer Stadt wohnen, können Sie eine **Schule** errichten, die von den Siedlern und später auch von den Bürgern regelmäßig besucht wird. Bei jedem dieser Besuche wird eine kleine Menge Wissen produziert, die für die Forschung eingesetzt werden kann. Allerdings sind die Möglichkeiten auf dieser Stufe noch stark eingeschränkt.



Die Universität erlaubt den Aufstieg vom Bürgertum zum Kaufmannsstand. Moderne Feuerwaffen wie Kanonen, Musketen und Mörser können nur in der Universität erforscht werden.

Ab 400 Bürgern erhalten Sie die Bauoption für eine **Universität**. Wie die Schule ist sie eine Institution, die das Bildungsbedürfnis der Bevölkerung befriedigt und auf diese Weise Wissenspunkte sammelt. An der Universität können sämtliche Gebiete erforscht werden – sofern der Wissensstand dazu ausreicht. Außerdem wertet sie alle Schulen im Stadtgebiet zu ‚Großen Schulen' auf, die für die Bürger dann die Funktion von Schule und Universität zugleich übernehmen. In einer großen Schule können Sie also alle Technologien kennen lernen, die auch in der Universität zur Auswahl stehen. So lässt sich mit einer zentralen Universität und einigen Schulen leicht eine größere Stadt bildungspolitisch versorgen.

Die **Bibliothek** muss zuerst in der Universität erforscht werden. Sie dient in ANNO 1503 allein dazu, die größtmögliche Wissensmenge Ihrer Zivilisationsstufe um weitere zehn Punkte zu erhöhen und Ihre Stadt zu verschönern.

Icon	Name	Voraussetzung	Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
	Schule	50 Siedler	5	8	6	-	400	10
	Universität	400 Bürger	25	30	32	-	2.500	150
	Bibliothek	Erforschung an der Universität (600 Bürger)	20	12	24	12	2.000	100

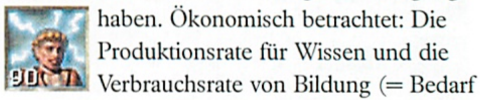
Bildung

Bildung ist in ANNO 1503 eine Bedarfsware im übertragenen Sinne, die von Siedlern, Bürgern und Kaufleuten verlangt wird. Bildung findet in Schulen und Universitäten statt und wird dort an die Einwohner verteilt wie Lebensmittel am Nahrungsstand. Dabei wird allerdings von den einzelnen Zivilisationsstufen streng unterschieden: Siedler besuchen nur eine Schule, Bürger sowohl Schule als auch Universität und Kaufleute nur eine Universität.

Als Bedarfsdeckung betrachtet sieht Bildung so aus: Sobald ein Einwohner die Schule betritt, wird dort sein persönlicher Mangel an Schulbildung zu 100% behoben und der kleine orange Balken neben dem Schul-Icon in der Bedarfsansicht des dazugehörigen Wohnhauses auf 100% gesetzt. Danach sinkt dieser Füllstandanzeiger, bis der Einwohner abermals in die Schule geht und seinen Bildungsbalken wieder hochfährt. Dasselbe Prinzip gilt für den Besuch der Universität.

Produktion von Wissen

Jedes Mal wenn die Einwohner Bildung bekommen, wird Ihnen dafür eine entsprechende Menge an verfügbarem Wissen gutgeschrieben, das Sie dann für die Forschung zur Verfügung haben. Ökonomisch betrachtet: Die Produktionsrate für Wissen und die Verbrauchsrate von Bildung (= Bedarf der Bevölkerung) sind praktisch gleich.



- Siedler produzieren Wissen in der Schule.
- Bürger produzieren Wissen in der Schule und an der Universität.
- Kaufleute produzieren Wissen nur an der Universität.

Da direkt nach dem Bau einer Schule oder Universität alle betroffenen Einwohner sofort das Gebäude stürmen und ihren Bildungsbedarf von 0% auf 100% sättigen, gibt es zu Anfang immer eine stark erhöhte Wissensproduktion, die dann, wenn alle zufrieden sind, für die nächsten Minuten stark nachlässt, bis sie sich schließlich auf einem gleichmäßigen Niveau einpendelt. Den gleichen Effekt können Sie bei allen Waren in ANNO 1503 beobachten.

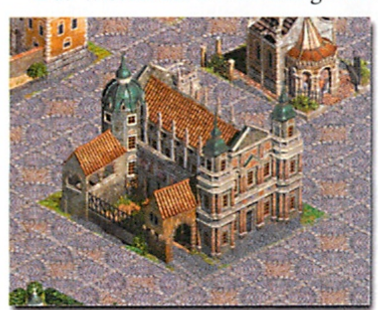
Es hängt im Wesentlichen von den Bildungsbauten, der Zivilisationsstufe und der Zahl der Einwohner ab, wie schnell und wie viel Wissen sich ansammelt. So produzieren 300 Siedler (= 20 Häuser) in der Schule im Durchschnitt 1,5 Wissenspunkte pro Minute, während die gleiche Stadt auf der Bürgerstufe mit 560 Einwohnern (= 20 Bürgerhäuser) nach dem Bau einer Universität mehr als das Sechsfache schafft. Aufgrund der Doppelversorgung durch Schule und Universität sind Bürger sogar bessere Forscher als Kaufleute, die dies jedoch durch ihre höhere Besiedlungsdichte wieder weitestgehend kompensieren.

Icon	Stufe	Ort	Bedarf Bildung	Prod.*
	Siedler	**Schule**	**0,5**	**1,5**
	Bürger	**Schule** **Universität** **(zusammen)**	**0,75** **1,0** **(1,75)**	**9,8**
	Kaufleute	**Universität**	**1,0**	**8,4**

** Wissensproduktion von 20 Häusern.*

Kapazität für Wissen

Das Wissen der Bevölkerung wird nur bis zu einer bestimmten Höchstmenge gesammelt, denn jede Zivilisationsstufe hat nur eine begrenzte Speicherkapazität. Die Köpfe ihrer Einwohner sind sozusagen voll. Hat der Kenntnisstand sein Maximum erreicht, so verfällt das darüber hinaus gewonnene Wissen. Es ist daher ratsam, die angesammelten Punkte regelmäßig in die Forschung zu stecken, damit möglichst wenig nutzlos verfällt.



Die Bibliothek erhöht die Kapazität für Wissen um zehn Punkte.

Die jeweilige Obergrenze für Wissen bestimmt unter anderem – ebenso wie die Art der Bildungseinrichtung –, welche Forschungsprojekte Sie überhaupt angehen können. Wenn manche Ziele erst mit der Universität erreichbar sind, stehen Ihnen andere erst mit einer größeren Wissenskapazität zur Verfügung. So liegt zum Beispiel bei 50 Siedlern das Maximum bei 20 Wissenspunkten, und Technologien, die mehr als 20 Punkte erfordern, lassen sich auf dieser Stufe einfach noch nicht erforschen.

Durch die Erforschung und den Bau einer Bibliothek lässt sich die Kapazität für Wissen um zehn Punkte erhöhen. Das ist jedoch erst ab 600 Bürgern möglich und nicht gerade billig.

max. Wissen	ab
20	50 Siedler
25	170 Siedler
50	200 Bürger
70	600 Bürger
80	600 Bürger + Bibliothek
90	750 Kaufleute
100	750 Kaufleute + Bibliothek

Tabelle: Maximale Kapazität für Wissen.

Allgemeine Forschungsstrategie

Die Forschung ist in ANNO 1503 nicht ganz so komplex, wie sie anfangs erscheinen mag. Wenn Sie eine Siedlung von 20 bis 40 Häusern errichten und schnell den Übergang von Pionieren zu Siedlern und Bürgern vornehmen, können Sie fast im Minutentakt neue Technologien erforschen. Nur mit einer großen Stadt sind Sie in der Lage, alle erforschten Gebäude und Einheiten auch zu bauen und zu finanzieren.

Je früher Sie Ihre erste Schule errichten, desto früher beginnen auch Ihre Einwohner mit der Wissensproduktion und der Forschung.

Hinweis

Sie können in Schule und Universität zahlreiche militärische Upgrades erforschen. Leider sind die damit verbundenen Verbesserungen in der aktuellen Version von ANNO 1503 (v1.01) noch nicht freigeschaltet. Zurzeit haben sie also keine Auswirkungen auf das Spiel.

Ähnliches gilt auch für das Amtsgericht. Da Aufstände in ANNO 1503 momentan deaktiviert sind, hat der Bau eines Gerichts keine positiven Auswirkungen auf die Stimmung Ihrer Bevölkerung, sondern nur negative auf Ihre Bilanz.

Waffenproduktion

Waffenproduktion

Icon	Name	Icon	Voraussetzung	Univer.	Gold	Wissen	Voraussetzung	Icon	Gebäude	Icon	Einheiten	Bonus
	Schwerter				100	7	50 Siedler		Kleine Waffen-schmiede		Schwertkämpfer	
	Katapult		Schwerter	-	200	15	50 Siedler		Kriegsmaschi-nenbauer		Katapult	
	Lanzen		Schwerter	-	200	10	50 Siedler		Große Waffen-schmiede		Lanzenknecht	
	Bogen		Schwerter	-	120	8	50 Siedler		Bogenmacher		Bogenschütze	
	Berlagerungs-turm		Katapult	-	100	5	50 Siedler				Belagerungsturm	
	Kavallerie		Lanzen	-	100	7	50 Siedler				Kavallerie	
	Gehärtete Pfeilspitzen		Bogen	-	250	10	50 Siedler					ca. 5 - 10% mehr Schaden für Bogen
	Gefiederter Schaft		Gehärtete Pfeilspitzen	-	250	10	50 Siedler					ca. 1-3 Felder mehr Reichweite für Bogen
	Brandpfeile		Gehärtete Pfeilspitzen	-	250	20	50 Siedler					Bogenschützen können Gebäude in Brand schießen
	Armbrust		Gefiederter Schaft	-	150	15	50 Siedler				Armbrustschütze	
	Reichweite Armbrust		Armbrust	-	150	20	50 Siedler					ca. 1-3 Felder mehr Reichweite für Armbrust
	Muskete		Reichweite Armbrust	ja	500	30	400 Bürger		Büchsen-macher		Musketier, Musketenschütze	
	Radschloss		Muskete	ja	500	40	400 Bürger					ca. 10 - 20% mehr Schaden für Muskete

Im Bereich Waffenproduktion können Sie Waffentypen, Produktionsgebäude, militärische Einheiten und Upgrades erforschen.

Die Ausrichtung Ihrer militärischen Forschung sollte sich stark an Ihrer strategischen Lage orientieren. Falls Frieden herrscht und Sie nicht unmittelbar bedroht werden, spielt die Reihenfolge keine wesentliche Rolle, und Sie können ganz in Ruhe alle Themen angehen, die Sie interessieren, angefangen von der zivilen Forschung über den Schiffsbau bis zu den militärischen Zweigen. Im Falle eines drohenden Landkrieges empfiehlt sich dagegen die Erforschung neuer Landeinheiten, während Sie sich im Angesicht eines Seekriegs auf die Verbesserung der Schiffstypen konzentrieren sollten.

Schwerter

Wissen	Kosten	Ort	ab
7	100	Schule	50 Siedler

Schwerter sind eine Schlüsseltechnologie für die Erforschung weiterer militärischer Forschungsziele in ANNO 1503. Sie werden in der Kleinen Waffenschmiede aus Eisen hergestellt und ermöglichen die Ausbildung von Schwertkämpfern, sofern genügend Rüstungen vorhanden sind.

Kleine Waffenschmiede

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
4	4	2	-	200	40/15

Bogen

Wissen	Kosten	Ort	ab
8	120	Schule	50 Siedler

Der Bogen ist die erste Fernkampfwaffe in ANNO 1503. Bögen werden von einem Bogenmacher aus Holz und Seilen hergestellt. Bogenschützen sind eine gute Unterstützung für Nahkämpfer, solange sie selber aus den Kämpfen herausgehalten werden. Der Bogen kann relativ bald schon durch die effektiveren Waffen Armbrust und Muskete ersetzt werden. Seine Erforschung ist der Auftakt für zahlreiche Upgrades und neue Forschungen im Bereich der Distanzwaffen.

Bogenmacher

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
6	4	4	-	500	30/15

Lanzen

Wissen	Kosten	Ort	ab
10	200	Schule	50 Siedler

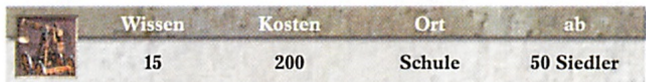
Lanzen werden in der Großen Waffenschmiede gefertigt. Man braucht sie neben Rüstungen für die Einheit Lanzenknecht. Lanzenknechte haben einen Bonus im Kampf gegen Kavallerie.

Große Waffenschmiede



Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
5	5	3	-	300	35/17

Katapult



Wissen	Kosten	Ort	ab
15	200	Schule	50 Siedler

Einfache Truppen wie Schwertkämpfer oder Bogenschützen alleine können noch keine Stadt erobern. Damit Sie gegnerische Gebäude oder Mauern zerstören können, benötigen Sie mindestens ein Katapult.

Nach der Erforschung des Katapults können Sie einen Kriegsmaschinenbauer arbeiten lassen. Er fertigt für Sie aus Holz und Seilen Katapulte und andere Belagerungsmaschinen an. Das Katapult verursacht bei einem Treffer großen Schaden, feuert aber nur langsam und bewegt sich auch sonst langsamer als alle anderen Einheiten.

Kriegsmaschinenbauer



Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
8	6	2	-	500	-

Belagerungsturm

Wissen	Kosten	Ort	ab
5	100	Schule	50 Siedler

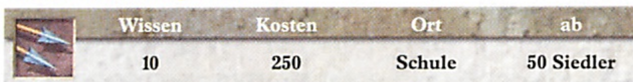
Belagerungsmaschinen setzen die Erforschung des Katapults voraus und können ebenfalls vom Kriegsmaschinenbauer gefertigt werden. Richtig eingesetzt, erlauben sie es Ihren Truppen, die gegnerischen Stadtmauern zu erklimmen und zu besetzen.

Kavallerie

Wissen	Kosten	Ort	ab
7	100	Schule	50 Siedler

Kavalleristen benötigen Äxte und Rüstungen als Montur. Sie können sich doppelt so schnell bewegen wie andere Einheiten und werden von Fernkämpfern kaum getroffen, wenn sie in Bewegung sind. Ihre große Stärke liegt im Angriff auf schlecht verteidigte Fernkämpfer und Geschütze.

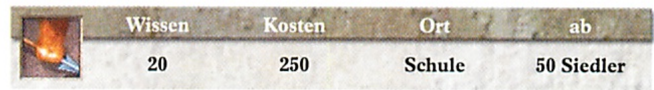
Gehärtete Pfeilspitzen



Wissen	Kosten	Ort	ab
10	250	Schule	50 Siedler

Gehärtete Pfeilspitzen verbessern die Angriffsstärke Ihrer Bogenschützen. Außerdem erlaubt diese Technologie die Erforschung weiterer Fernkampfwaffen.
Bonus: ca. 5–10% größerer Schaden durch den Bogen.

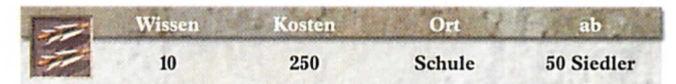
Brandpfeile



Wissen	Kosten	Ort	ab
20	250	Schule	50 Siedler

Abgesehen von Katapulten und anderen Geschützen können normale Waffen in ANNO 1503 keine Gebäude beschädigen – mit einer Ausnahme: Sobald Sie Brandpfeile erforscht haben, können Ihre Bogenschützen gegnerische Bauten in Brand setzen und zerstören.

Gefiederter Schaft



Wissen	Kosten	Ort	ab
10	250	Schule	50 Siedler

Diese Technologie bietet ein nützliches Upgrade für Bogenschützen und bringt Sie gleichzeitig ein Stück weiter auf dem Weg zu besseren Distanzwaffen. Pfeile mit Gefiederten Schäften haben eine um wenige Felder größere Reichweite als normale Pfeile.
Bonus: ca. 1–3 Felder größere Reichweite für den Bogen.

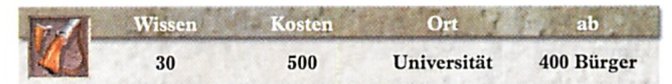
Reichweite Armbrust



Wissen	Kosten	Ort	ab
20	150	Schule	50 Siedler

Dieses Upgrade ist vergleichbar mit dem gefiederten Schaft: Es erhöht die Reichweite Ihrer Armbrustschützen um wenige Felder.
Bonus: ca. 1–3 Felder größere Reichweite für die Armbrust.

Muskete



Wissen	Kosten	Ort	ab
30	500	Universität	400 Bürger

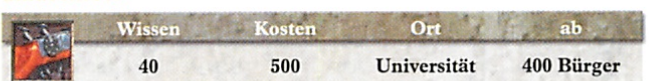
Musketen haben eine etwas geringere Reichweite als Bogen und Armbrust und benötigen wesentlich mehr Zeit zum Nachladen. Der Schaden, den sie anrichten, ist jedoch mehr als doppelt so groß. Musketen werden vom Büchsenmacher hergestellt, der auch für die Fertigung von Schiffskanonen zuständig ist.

Büchsenmacher



Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
6	3	8	-	500	40/15

Radschloss



Wissen	Kosten	Ort	ab
40	500	Universität	400 Bürger

Die Erforschung des Radschlosses erhöht den Schaden der Muskete um 10–20%.

Militärische Erweiterungen

Militärische Erweiterungen

Icon	Name	Icon	Voraussetz.	Univer.	Gold	Wissen	Voraussetzung	Icon	Gebäude	Icon	Einheiten	Bonus
	Verstärkte Infanterierüstungen			-	100	25	170 Siedler					ca. 5-10% mehr Panzerung (Hitpoints) für Infanterie
	Verstärkte Kavallerierüstungen			-	100	25	170 Siedler					ca. 5-10% mehr Panzerung (Hitpoints) für Kavallerie
	Doppelt verstärkte Infanterierüstungen		Infanterierüstungen	-	300	50	200 Bürger					ca. 5-10% zusätzliche Panz. (Hitpoints) für Infanterie
	Doppelt verstärkte Kavallerierüstungen		Kavallerierüstungen	-	300	50	200 Bürger					ca. 5-10 % zusätzliche Panz. (Hitpoints) für Kavallerie
	Kanone			ja	1.000	60	600 Bürger		Kanonenschmiede		Kanone	
	Genormte Kaliber (Kanone)		Kanone	ja	1.500	70	600 Bürger					ca. 1-3 Felder mehr Reichweite für Kanone
	Explosivgeschosse		Kanone	ja	1.800	80	600 Bür.+Bibl. od. 750 Kaufl.					ca. 10-20% mehr Schaden für Kanone
	Mörser		Explosivgeschosse	ja	1.200	80	600 Bür.+Bibl. od. 750 Kaufl.				Mörser	
	Mörserpulver		Mörser	ja	2.000	100	750 Kaufleute + Bibliothek					ca. 1-3 Felder mehr Reichweite für Mörser

Im Bereich ‚Militärische Erweiterungen‘ haben Sie die Möglichkeit, die verschiedenen Rüstungstypen zu verbessern sowie Kanonen und Mörser für den Kampf zu Lande zu entwickeln.

Verstärkte Infanterierüstungen

Wissen	Kosten	Ort	ab
25	100	Schule	170 Siedler

Dieses Upgrade verbessert die Panzerung Ihrer Schwertkämpfer und Lanzenknechte.
Bonus: ca. 5–10% bessere Panzerung (mehr Hitpoints) für die Infanterie.

Verstärkte Kavallerierüstungen

Wissen	Kosten	Ort	ab
25	100	Schule	170 Siedler

Verstärkte Kavallerierüstungen verbessern die Panzerung Ihrer Kavallerie in ähnlichem Maße wie das Rüstungs-Upgrade für die Infanterie.
Bonus: ca. 5–10% bessere Panzerung (mehr Hitpoints) für die Kavallerie.

Doppelt verstärkte Infanterierüstungen

Wissen	Kosten	Ort	ab
50	300	Schule	200 Bürger

Dieses Upgrade verbessert die Panzerung Ihrer Schwertkämpfer und Lanzenknechte noch weiter.
Bonus: ca. 5–10% zusätzliche Panzerung (mehr Hitpoints) für die Infanterie.

Doppelt verstärkte Kavallerierüstungen

Wissen	Kosten	Ort	ab
50	300	Schule	200 Bürger

Doppelt verstärkte Kavallerierüstungen verbessern die Panzerung für Ihre Kavallerie noch weiter.
Bonus: ca. 5–10% zusätzliche Panzerung (mehr Hitpoints) für die Kavallerie.

Kanone

Wissen	Kosten	Ort	ab
60	1000	Universität	600 Bürger

Die Erforschung der Kanone ermöglicht den Bau einer Kanonengießerei, in der aus Eisen und Kohle Kanonen und später auch Mörser gefertigt werden können. Die Kanone stellt den Einstieg in das Gebiet der modernen Artillerie dar, das in der Erforschung von Explosivgeschossen und dem Mörser gipfelt.

Kanonen haben schlechtere Kampfwerte als Katapulte, können sich aber schneller bewegen und benötigen nur eine Bedienmannschaft.

Kanonengießerei



Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
10	10	10	-	800	-

Genormte Kaliber (Kanone)

Wissen	Kosten	Ort	ab
70	1500	Universität	600 Bürger

Genormte Kaliber für Kanonen sind ein Upgrade, das die Reichweite von Kanonen um wenige Felder erhöht.
Bonus: ca. 1–3 Felder größere Reichweite für die Kanone.

Explosivgeschosse



Wissen	Kosten	Ort	ab
80	1800	Universität	600 Bürger + Bibliothek oder 750 Kaufleute

Der Einsatz von Explosivgeschossen erhöht den Schaden, den Kanonen anrichten, und erlaubt die Erforschung des Mörsers. **Bonus:** ca. 10–20 % größerer Schaden durch die Kanone.

Mörser



Wissen	Kosten	Ort	ab
80	1200	Universität	600 Bürger + Bibliothek oder 750 Kaufleute

Der Mörser ist die ultimative Waffe in ANNO 1503. Mit hoher Feuergeschwindigkeit, sauberer Flugbahn und beträchtlichem Umgebungsschaden kann er auch größere Gruppen von Feinden in jedem Gelände leicht zerschlagen. Er ist eine der teuersten Technologien und steht erst ab 600 Bürgern mit Universität und Bibliothek oder ab 750 Kaufleuten zur Auswahl.

Mörserpulver



Wissen	Kosten	Ort	ab
100	2000	Universität	750 Kaufleute + Bibliothek

Diese Technologie lässt sich nur nach dem Bau einer Bibliothek erforschen. Die Verbesserung durch das Mörserpulver erhöht die Reichweite des Mörsers um wenige Felder und macht ihn so noch stärker.
Bonus: ca. 1–3 Felder größere Reichweite für den Mörser.

Forschung 3

Marine Techniken

Marine Techniken

Icon	Name	Icon	Vorraussetzung	Univer.	Gold	Wissen	Vorrauss.	Icon	Gebäude	Icon	Einheiten	Bonus
	Schiffskanone			-	300	18	50 Siedler		Büchsenmacher			
	Mittleres Kriegsschiff		Schiffskanone	-	600	40	200 Bürger				Kriegsschiff	
	Großes Kriegsschiff		Mittleres Kriegsschiff	-	1.000	60	600 Bürger				Großes Kriegsschiff	Erlaubt die Große Werft
	Mittleres Handelsschiff			-	400	25	170 Siedler				Handelsschiff	
	Großes Handelsschiff		Mittleres Kriegsschiff	-	800	50	200 Bürger				Großes Handelsschiff	Erlaubt die Große Werft
	Verstärkter Rumpf		Großes Handelsschiff	ja	1.000	70	600 Bürger					Bonus Panzerung

Im Bereich ‚Marine Techniken' können Sie neue Schiffstypen, Schiffswaffen und nautische Upgrades erforschen.

Schiffskanonen

Wissen	Kosten	Ort	ab
18	300	Schule	50 Siedler

Sobald Ihre Bevölkerung einen Umfang von 25 Siedlern erreicht hat, sind Sie in der Lage, eine kleine Werft zu errichten. Dort können Sie kleinere Kriegs- und Handelsschiffe selber bauen und Ihre Flotte verstärken. Allerdings fehlen Ihnen anfangs noch die Kanonen, bevor Sie aus einem kleinen Schiff auch wirklich ein kleines Kriegsschiff machen können.

Nach der Erforschung der Schiffskanonen steht Ihnen der Büchsenmacher zur Verfügung, der aus Holz und Eisen Schiffskanonen fertigt. Diese sind nicht zu verwechseln mit den Geschützen für Landschlachten. Über die Werft (Button ‚Schiff reparieren') können Sie Ihre Schiffe mit Kanonen bestücken.

Die Technologie Schiffskanonen sollten Sie relativ früh erforschen, um später im Falle eines Konflikts in der Lage zu sein, mit Kriegsschiffen Ihre Versorgungsrouten zu sichern. Achten Sie jedoch genau darauf, wo sich Ihre bewaffneten Schiffe herumtreiben. Bereits eine versehentliche Annäherung von bewaffneten Kriegsschiffen an eine neutrale Stadt kann eine Kriegserklärung provozieren. Bewaffnete Handelsschiffe sind von dieser Regel ausgenommen.

Büchsenmacher

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
6	3	8	-	500	40/15

Mittleres Handelsschiff

Wissen	Kosten	Ort	ab
25	400	Schule	170 Siedler

Mit der Erforschung des Mittleren Handelsschiffs steht Ihnen dieser Schiffstyp ebenfalls in der Werft zur Verfügung.

Wie der Name vermuten lässt, bietet das mittlere Handelsschiff mehr Fracht- und Transportmöglichkeiten als die kleine Ausführung. Auch die Hitpoints und die Anzahl an Kanonen sind höher – genauso wie die laufenden Kosten. Da Sie anfangs vermutlich nur kleine Warenmengen von Ihren Versorgungsinseln zur Hauptinsel transportieren werden, benötigen Sie diese Technologie wahrscheinlich nicht sofort.



Mittleres Handelsschiff

Holz	Stoffe	Seile	Schiffskan.	Kosten	Unterhalt
25	10	7	4	2.500	15

Mittleres Kriegsschiff

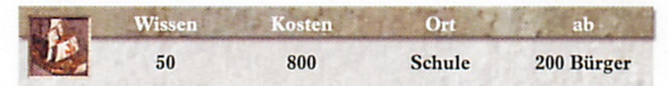
Wissen	Kosten	Ort	ab
40	600	Schule	200 Bürger

Das Mittlere Kriegsschiff ist das stärkste Schiff, das Sie in der kleinen Werft bauen können. Es hat fast doppelt so viele Hitpoints wie ein kleines und kann eine höhere Bewaffnung führen.

Mittleres Kriegsschiff

Holz	Stoffe	Seile	Schiffskan.	Kosten	Unterhalt
25	10	7	(8)	2.500	15

Großes Handelsschiff



Wissen	Kosten	Ort	ab
50	800	Schule	200 Bürger

Das Große Handelsschiff hat von allen Schiffen den größten Laderaum für Warentransporte. Es kann eine ausreichende Bewaffnung tragen und ist besser gepanzert als die kleineren Schiffe.

Durch die Erforschung dieses Schiffstyps schalten Sie auch die Große Werft frei, die ansonsten ab 250 Kaufleuten automatisch verfügbar ist.

Verstärkter Rumpf

Wissen	Kosten	Ort	ab
70	1.000	Universität	600 Bürger

Zur Erforschung dieses Upgrades benötigen Sie eine Universität.

Der Verstärkte Rumpf erhöht die Anzahl von Hitpoints aller Ihrer Schiffsmodelle.

Es ist empfehlenswert, diese Technologie möglichst rasch zu erforschen. Obwohl Sie nur einmal für die Forschung zahlen, profitieren Sie für den Rest des Spiels von den verbesserten Kampfwerten Ihrer Schiffe. Bedenken Sie, dass Sie jedes gesunkene Schiff wesentlich mehr als 1.000 Goldstücke kostet!
Bonus: zusätzliche Panzerung aller Schiffstypen.



Die Große Werft

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
20	20	18	-	2.000	-



Großes Handelsschiff (Große Werft)

Holz	Stoffe	Seile	Schiffskan.	Kosten	Unterhalt
35	15	10	(6)	3.500	15

Großes Kriegsschiff (Galeone)

Wissen	Kosten	Ort	ab
60	1.000	Schule	600 Bürger

Die Galeone ist das stärkste Schlachtschiff, das Sie in ANNO 1503 erforschen können. Die Galeone verfügt über die beste Bewaffnung und die höchste Transportkapazität für Truppen. Das große Kriegsschiff ist allerdings nicht ganz billig und verursacht hohe Unterhaltskosten, die eine starke Wirtschaft voraussetzen.

Durch die Erforschung dieses Schiffstyps schalten Sie auch die Große Werft frei, die ansonsten ab 250 Kaufleuten automatisch verfügbar ist.



Großes Kriegsschiff (Große Werft)

Holz	Stoffe	Seile	Schiffskan.	Kosten	Unterhalt
40	15	10	(12)	4.000	25

Forschung 4

Zivile Forschung

Zivile Forschung

Icon	Name	Icon	Vorraussetzung	Univer.	Gold	Wissen	Vorrauss.	Icon	Gebäude	Icon	Einheiten	Bonus
	Brunnen			-	50	5	50 Siedler		Brunnen			Bonus auf Fruchtbarkeit in öden Gegenden
	Feuerwehr		Brunnen	-	50	5	50 Siedler		Feuerwehr			Hilft gegen Feuer
	Tiefer Brunnen		Brunnen	ja	200	20	400 Bürger					Verbesserter Brunnen
	Weberei			-	300	20	50 Siedler		Weberei			
	Steinbrücke			-	200	30	200 Bürger					
	Medikus			-	200	50	200 Bürger		Medikus, Heilkräuterplantage		Sanitäter	Medicus mit Heilkräutern kann die Pest bekämpfen
	Schnelle Heilung		Medikus	ja	500	60	600 Bürger					Bonus für Medicus
	Bibliothek			ja	2.000	60	600 Bürger					Bonus von + 10 zu max. Wissen (ermöglicht Wissen 100)
	Große Erzmine			-	500	40	200 Bürger		Große Erzmine			
	Amtsgericht			ja	200	30	400 Bürger		Amtsgericht			Bonus gegen Aufstände, Unzufriedenheit

Im Bereich ‚Zivile Forschung' können Sie neue Gebäude und Upgrades kennen lernen. Falls es Ihre militärische Lage erlaubt, sollten Sie sich zuerst auf die zivilen Forschungsbereiche konzentrieren, die für Weiterentwicklung Ihrer Zivilisation und die Produktivität Ihrer Betriebe relevant sind.

Der Brunnen

Icon	Wissen	Kosten	Ort	ab
	5	50	Schule	50 Siedler

Wenn Sie im Bereich einer Plantage einen Brunnen bauen, kann die Anzahl der Felder, die wegen Trockenheit brachliegen, etwas reduziert werden. Gerade für die Produktion exotischer Waren wie Gewürzen und Tabak ist der Brunnen eine wichtige Ergänzung.



Brunnen

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
4	2	3	-	100	-

Die Feuerwache

Icon	Wissen	Kosten	Ort	ab
	5	50	Schule	50 Siedler

Da für Pionier- und Siedlerhäuser eine erhöhte Brandgefahr gilt, lohnt es sich bei größeren Ortschaften, nach dem Brunnen gleich die Feuerwehr zu erforschen und ein zentral gelegenes Feuerwehrhaus zu bauen. Sie müssen sich dann nicht mehr persönlich um jede Brandmeldung kümmern und riskieren nicht unnötig den Verlust von Siedlerhäusern, in die Sie zuvor immerhin 7 t Holz und 1 t Werkzeuge investiert haben.



Feuerwehr

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
4	6	-	-	200	15

Weberei

Icon	Wissen	Kosten	Ort	ab
	20	300	Schule	50 Siedler

Die Weberei steigert Ihre Stoffproduktion und senkt gleichzeitig den Verbrauch von Wolle pro Tonne Stoff. Das spart Platz und Geld. So kann zum Beispiel eine Große Weberei mit der Wolle von drei Schaffarmen genügend Stoffe produzieren, um bis zu 600 Siedler oder Bürger ausreichend zu versorgen.



Weberei

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
4	2	8	-	500	30/10

Die Steinbrücke

Icon	Wissen	Kosten	Ort	ab
	30	200	Schule	200 Bürger

Sobald Sie die Steinbrücke erforscht haben, wird beim Bau einer Pflasterstraße über einen Fluss automatisch eine steinerne Brücke an Stelle der bisherigen Holzbrücke gesetzt. Steinbrücken haben doppelt so viele Hitpoints wie Holzbrücken und können dadurch nicht so schnell zerstört werden.



Steinbrücken sind wesentlich stabiler als Holzbrücken.

Die Große Erzmine

Wissen	Kosten	Ort	ab
40	500	Schule	200 Bürger

Im Laufe des Spiels steigt Ihr Eisenbedarf wegen der verstärkten Werkzeug- und Waffenproduktion immer stärker an. Mit der Großen Erzmine können Sie in der gleichen Zeit fast doppelt so viel Eisenerz abbauen wie mit der kleinen. Die Produktionskosten pro Tonne Eisenerz bleiben in etwa gleich.

Große Erzmine

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
8	20	10	-	1700	65/30

Der Medikus

Wissen	Kosten	Ort	ab
50	300	Schule	200 Bürger

Nach der Erforschung des Medikus können Sie in der Festung Sanitäter ausbilden, die Ihre Fußtruppen automatisch heilen. Das spart Kosten und ermöglicht es Ihren Einheiten, mehr Erfahrung zu sammeln und effektiver zu werden.

Außerdem stehen Ihnen als Bauoptionen das neue Medikus-Gebäude und die Heilkräuterplantage zur Verfügung. Sofern genügend Heilkräuter vorrätig sind, kann der Medikus effektiv gegen die Pest in Ihrer Stadt vorgehen.



Medikus

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
4	8	5	-	500	20

Der Tiefe Brunnen

Wissen	Kosten	Ort	ab
20	200	Universität	400 Bürger

Der Tiefe Brunnen ersetzt im Baumenü den normalen Brunnen und ist etwas teurer als dieser. Ein tiefer Brunnen hat eine größere Chance, trockene Felder im Bereich einer Farm für die Landwirtschaft fruchtbar zu machen. Leider können die alten Brunnen nicht aufgewertet werden. Da nur Baukosten und keine laufenden Kosten anfallen, lohnt sich der Bau in fast allen Fällen, sofern Sie über eine gesunde Bilanz und ausreichend Material verfügen.



Tiefer Brunnen

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
5	2	3	-	150	-

Das Amtsgericht

Wissen	Kosten	Ort	ab
30	200	Universität	400 Bürger

Wenn sich die Versorgungslage in Ihrer Stadt verschlechtert, werden die Einwohner ungehalten und die Bevölkerungszahlen gehen zurück. Im schlimmsten Fall könnte es zu einem Aufstand kommen, bei dem die aufgebrachten Einwohner Teile der Stadt niederbrennen. Sobald in kommenden ANNO-1503-Versionen Aufstände möglich sein werden, können Sie dieser Gefahr mit dem Bau eines Amtsgerichts begegnen.



Amtsgericht

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
4	3	4	-	400	40

Schnelle Heilung



Wissen	Kosten	Ort	ab
60	500	Universität	600 Bürger

Die Kenntnis der Schnellen Heilung erhöht die Effektivität des Medikus. Er kann nun auf seinen Rundgängen durch die Stadt eine größere Menge Heilkräuter mit sich führen und muss nicht mehr so oft in seiner Praxis Nachschub holen.

Die Bibliothek

Wissen	Kosten	Ort	ab
60	2.000	Universität	600 Bürger

Eine Bibliothek in der Stadt steigert die Wissenskapazität Ihrer Bevölkerung um zehn Punkte. Dadurch werden Technologien erforschbar, die ansonsten auf dieser Stufe (noch) nicht zur Auswahl stünden. Die Technologie ‚Mörserpulver' zum Beispiel setzt einen Wissensstand von 100 Punkten voraus und kann daher nur mit Bibliothek erforscht werden.



Bibliothek

Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Kosten	Unterhalt
20	12	24	12	2.000	100

Militär

Da ANNO 1503 von der Grundeinstellung her ein eher friedliches Spiel ist, hängt es im Endlosspiel im wesentlichen von Ihrer Spielweise ab, ob es zum Krieg mit den Konkurrenten kommt oder nicht. Wenn Sie auf den Bau von Festungen, Waffenschmieden und Kriegsschiffen verzichten, können Sie in der Regel ein sehr friedliches Spiel genießen und die Computergegner passen sich von ihrer Baugeschwindigkeit her Ihrem Entwicklungsstand an. Sobald Sie jedoch mit der Militärproduktion beginnen, wird die Zurückhaltung der KI aufgehoben.

Militärische Konflikte können in ANNO 1503 sehr leicht ausbrechen. Falls zum Beispiel eine Ihrer Kriegsflotten aus Versehen in gegnerischen Hoheitsgebiete eindringt, so müssen Sie je nach Charakter und Stärke des betroffenen Computergegners mit einer sofortigen Kriegserklärung und Angriffen zu See und eventuell zu Land rechnen. Zum Glück können Sie solche Konflikte im Diplomatie-Modus durch Zahlen eines Tributs meist auch wieder friedlich beilegen.

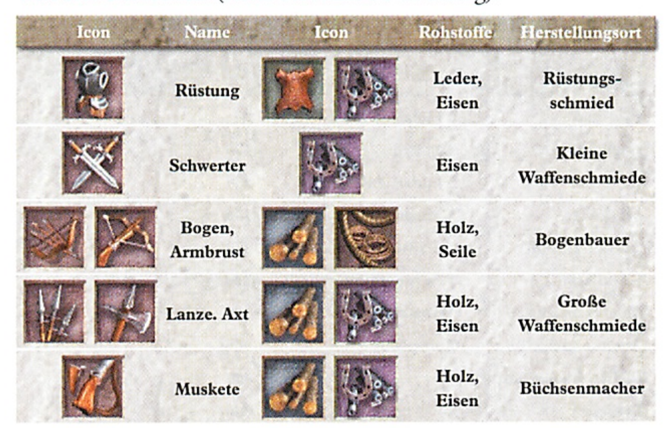
Produktion von militärischen Einheiten

Im Vergleich zu den vier in ANNO 1602 verfügbaren Soldatentypen (Schwertkämpfer, Musketiere, Kavallerie und Kanoniere) bietet Ihnen ANNO 1503 mit 15 verschiedenen Militäreinheiten eine fast viermal so große Vielfalt und wesentlich mehr strategischen Handlungsspielraum. Je besser Sie die Stärken, Schwächen und Einsatzgebiete Ihrer einzelnen Truppentypen kennen, desto leichter wird es Ihnen fallen, Ihre Soldaten möglichst effektiv im Feld einzusetzen.

Die einzelnen verfügbaren Truppenteile lassen sich nach Ihrer Funktionalität wie folgt einteilen :

Klasse	Funktion	Einheit
Infanterie	Nahkämpfer	• Pikenier
		• Schwertkämpfer
		• Lanzenknecht
		• Musketier
	Fernkämpfer	• Bogenschütze
		• Armbrustschütze
		• Musketenschütze
	Unterstützende milit. Einheiten	• Scout
		• Sanitäter
		• Bedienmannschaften
		• Belagerungsturm
Kavallerie	Nahkämpfer	• Kavallerie
Artillerie	Fernkämpfer	• Katapult
		• Kanone
		• Mörser

Erste Voraussetzung für die Aufstellung einer Armee ist eine gesunde Wirtschaft. Da sowohl die Produktion von Waffen als auch das Ausbilden und die Unterhaltskosten nicht gerade billig sind, benötigen Sie je nach Armeegröße einen entsprechenden Überschuss an Goldstücken. Außerdem benötigt Ihre Stadt eine gewisse Mindestgröße, um von der Wissenskapazität her überhaupt in der Lage zu sein, die einzelnen militärischen Themengebiete in der Schule oder Universität zu erforschen. Je größer Ihre Stadt ist, desto schneller generieren Ihre Einwohner neues Wissen und desto schneller können Sie in der Forschung voranschreiten. Abgesehen von den einfachen Truppen Pionier, Pikenier und Bedienmannschaften müssen Sie nämlich in ANNO 1503 alle anderen Truppentypen und Waffenproduktionen erst erforschen (siehe Abschnitt Forschung).

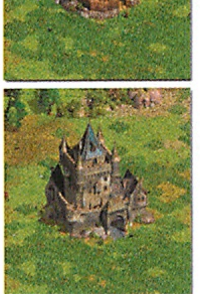


Icon	Name	Icon	Rohstoffe	Herstellungsort
	Rüstung		Leder, Eisen	Rüstungsschmied
	Schwerter		Eisen	Kleine Waffenschmiede
	Bogen, Armbrust		Holz, Seile	Bogenbauer
	Lanze. Axt		Holz, Eisen	Große Waffenschmiede
	Muskete		Holz, Eisen	Büchsenmacher

Übersicht Waffenproduktion

Die zur Ausrüstung der Einheiten benötigten Rüstungen, Waffen und Kriegsmaschinen können nach ihrer Erforschung in den entsprechenden Rüstungsbetrieben gefertigt werden (siehe auch die Abschnitte 'Produktion' sowie die Produktionsübersichten im Anhang). Achten Sie bei Geld oder Ressourcenmangel darauf, dass Sie die Produktion stoppen, sobald Ihr Lager der Situation entsprechend gut gefüllt ist. In den meisten Fällen genügt es, ein paar Dutzend Rüstungen und Waffen von jeder Sorte zu produzieren und nicht ein paar Hunderte.

In Abhängigkeit Ihres Zivilisationsfortschritts stehen Ihnen im Verlauf des Spiels drei unterschiedlich große Festungstypen zur Verfügung. Für das Errichten einer Festung zahlen Sie zwar enorm hohe Baukosten, der Unterhalt entfällt jedoch, genauso wie bei der Werft, dem Kriegsmaschinenbauer und der Kanonengießerei. Grundsätzlich können Sie in allen drei Festungstypen alle Einheiten rekrutieren, allerdings bieten die drei Festungstypen jeweils eine unterschiedliche Anzahl von Ausbildungsplätzen. Obwohl die Ausbildung einer einzelnen Einheit in allen Festungen genau gleich lange dauert, können Sie aufgrund der höheren Kapazität in einer großen Festung bei hohen Ausbildungszahlen in der gleichen Zeit doppelt so viele Soldaten ausbilden wie in einer kleinen Festung. Zudem kann man in den einzelnen Festungen unterschiedlich viele Einheiten stationieren, die dann im Notfall die Festung verteidigen. Weitere Unterschiede bestehen zwischen den drei Festungstypen nicht.





Typ	Verfügbar ab					Ausbildungsplätze	Ausbildungszeit	Soldatenplätze
Klein	30 Pioniere	10	20	--	600	4	5 sec	2
Mittel	120 Bürger	10	15	20	1.000	6	5 sec	4
Groß	250 Kaufl.	20	15	30	2.500	8	5 sec	8

Übersicht über die Eigenschaften der drei Festungstypen

Sofern alle benötigten Ausrüstungsgegenstände in Ihren Kontoren bzw. Marktgebäuden vorhanden sind, können Sie in der Festung Infanterie- und Kavallerie-Einheiten ausbilden.

Einheit	Benötigte Ausrüstung	Ausbildungskosten	Laufende Kosten
Pikenier	1 Holz	90	2
Bogenschütze	1 Bogen	150	2
Lanzenknecht	1 Lanze, 1 Rüstung	150	2
Musketier	1 Muskete, 1 Schwert	190	4
Schwertkämpfer	1 Schwert, 1 Rüstung	150	2
Kavallerie	1 Axt, 1 Rüstung	200	3
Musketenschütze	1 Muskete	220	2
Armbrustschütze	1 Armbrust	200	2
Bedienmannschaft	--	100	1
Sanitäter	--	350	5
Scout	1 Werkzeug	50	1

Übersicht über die Ausbildungskosten



Katapult und Belagerungsturm können Sie nach der Erforschung bei einem Kriegsmaschinenbauer aus Holz und Seilen zusammenbauen lassen. Es dauert ca. 50 Sekunden, bis eine solche Kriegsmaschine fertig ist.

Icon	Name	Rohstoffe	Kosten	Unterhalt	Bauzeit
	Katapult	10 Holz, 1 Seil	300	5	50 Sek.
	Belagerungsturm	12 Holz	700	10	50 Sek.

Hinweis: Kriegsmaschinen werden nach der Produktion bereits gebrauchsfertig mit zwei Bedienmannschaften ausgeliefert.



Kanone und Mörser werden in der Kanonengießerei unter Verwendung von Eisen und Kohle hergestellt. Der Herstellungsprozess ist nach ca. 20 Sekunden abgeschlossen. Zwar werden alle Kriegsmaschinen und Geschütze ab Produktion mit Bedienmannschaften ausgeliefert. Trotzdem schadet es nichts, wenn Sie weitere Bedienmannschaften zur Reserve ausbilden.

Icon	Name	Rohstoffe	Kosten	Unterhalt	Bauzeit
	Kanone	5 Kohle, 1 Eisen	350	5	20 Sek.
	Mörser	5 Kohle, 1 Eisen	400	10	20 Sek.

Kanonen und Mörser werden mit je einer Bedienmannschaft ausgeliefert.

Die Kampfwerte von militärischen Einheiten

Wie die nachfolgende Tabelle zeigt, sind die militärischen Einheiten in Anno 1503 wesentlich komplexer parametrisiert, als es auf den ersten Blick scheinen mag:

Einheit	Kampfradius/ Reichweite	Reaktionsradius	Geschwindigkeit	Angriffsstärke	Kampfzeit	Kampfwert	Lebenspunkte (Hitpoints)	Erweiterter Kampfwert
Pikenier	0,75	7	12	4	1,5	2,67	50	133,5
Schwertkämpfer	0,875	7	12	8	1,3	6,15	90	553,5
Lanzenknecht	0,875	7	12	17	2,5	6,8	120	816
Musketier	0,75	7	12	14	1,7	8,24	150	1.236
Kavallerie	0,75	7	22	8	1	8	135	1.080
Bogenschütze	9	10	12	6	1,8	3,3	52	171,6
Armbrustschütze	9	10	12	7	1,6	4,38	60	262,8
Musketenschütze	7	10	12	20	3,5	5,71	65	371,15
Sanitäter	0,75	7	12	9	2,8	3,21	35	112,35
Scout	0,5	7	12	3	1,5	2	35	70
Bedienmannschaft	0,875	7	12	3	1,5	2	70	140
Katapult	10	10	7	45	9	5	110	550
Belagerungsturm	-	7	12	-	-	-	300	-
Kanone	9	10	12	40	5	8	110	880
Mörser	10	10	12	60	7	8,57	110	942,7

Erläuterungen zur Kampfwerte-Tabelle:

Kampfradius/Reichweite

Der Kampfradius beschreibt die maximale Reichweite eines Angriffs. Nahkampf-Einheiten wie der Schwertkämpfer oder die Kavallerie haben einen Kampfradius, der kleiner als eins ist. Die rekrutierbaren Fernkämpfer hingegen haben Reichweiten zwischen 7 (Musketenschütze) und 10 (Mörser) Feldern. Katapult und Mörser haben die höchste Reichweite, doch läßt sich diese durch die Erforschung von entsprechenden Militärischen Upgrades bei den meisten Fernkampf-Einheiten noch weiter verbessern (siehe ‚Forschung').

Reaktionsradius

Der Reaktionsradius definiert die Entfernung, ab der eine Militäreinheit einen Gegner bewußt wahrnimmt und entsprechend der Kampfeinstellung (passiv – normal – aggressiv) reagiert. Bei normaler oder aggressiver Verhaltensweise wird sich die Einheit auf den Gegner zubewegen und ihn eventuell verfolgen, bis sie in Kampfreichweite ist und angreifen kann.

Geschwindigkeit

Es gibt nur drei verschiedene Zahlenwerte für die Geschwindigkeit der Einheiten in Anno 1503. Der mittlere Wert von 12 gilt für fast alle Truppentypen. Nur die Kavallerie ist mit einem Wert von 22 etwas schneller. Das Katapult hingegen schleicht mit dem Wert sieben langsam hinterher. Die Zahlenwerte sind so zu verstehen, dass in der Zeit, in der ein Kavallerist eine Wegstrecke von 22 Feldern zurückgelegt hat, die meisten Einheiten gerade einmal 12 Felder weit gekommen sind und das Katapult sich um Feld 7 herum abmüht. Das bedeutet unter anderem, dass die Kavallerie in der Lage ist, alle anderen Truppentypen einzuholen, während die meisten anderen Truppentypen unter sich gleich schnell sind und sich nicht gegenseitig einholen können.

Angriffsstärke

Angriffsstärke = Schaden pro Angriff

Die Angriffsstärke ist nichts anderes als der maximal mögliche Schaden, der einem Gegner bei einem Treffer von seinen Lebenspunkten (Hitpoints) abgezogen werden kann. Der Mörser belegt in dieser Sparte den ersten Platz mit einer Angriffsstärke von 60 Punkten, die ausreicht, leichte Einheiten wie den Piknier oder den Bogenschützen bei einem direkten Treffer sofort aus dem Spiel zu verbannen. Bei Einheiten mit Umgebungsschaden (Explosivgeschosse) verteilt sich der Schaden über ein größeres Gebiet um den Einschlagsort herum, wobei er vom Zentrum aus nach außen hin stetig abnimmt.

Kampfzeit

Kampfzeit = Zeit pro Angriff

Die Kampfzeit beschreibt den Zeitraum, den ein Angriff (einschließlich des Nachladens von Fernwaffen) verbraucht. Bei einem Mörser mit einer Kampfzeit von 7 Sekunden bedeutet das, dass etwa sieben Sekunden nach dem ersten Schuß der zweite erfolgt.

Kampfwert

Kampfwert = Angriffsstärke pro Kampfzeit
= Schaden pro Angriff / Zeit pro Angriff
= Schaden pro Zeit

Als Quotient aus Angriffsstärke und Kampfzeit hat der Kampfwert die Bedeutung eines mittleren Schadens pro Sekunde. Dieser Wert ist beim Mörser auf Grund der extrem hohen Kampfstärke besser als bei allen anderen Einheiten.

Lebenspunkte (Hitpoints)

Jede Einheit verfügt über eine endliche Anzahl von Hitpoints, von denen bei einem Treffer der entstandene Schaden abgezogen wird. Die Hitpoints einer Einheit werden als kleiner Statusbalken über der ausgewählten Einheit angezeigt. Erreicht die Zahl die Null, so stirbt die Einheit. Der Sanitäter ist in der Lage, die Hitpoints von anderen Einheiten langsam wieder aufzufüllen. Bei Kriegsmaschinen ist zwischen den Hitpoints des Geräts und den Hitpoints der Bedienmannschaften zu unterscheiden.

Erweiterter Kampfwert

Erweiterter Kampfwert = Kampfwert * Hitpoints

Stehen sich zwei Einheiten im Nahkampf gegenüber, so erlaubt der erweiterte Kampfwert eine grobe Abschätzung, welche Einheit das Feld als Sieger verlassen wird. Gute Werte in dieser Kategorie haben der Musketier und die Kavallerie, da sie beide sowohl über einen hohen Kampfwert als auch über viele Lebenspunkte verfügen.

Bonuswerte

Zusätzlich zu den oben genannten ‚normalen' Angriffswerten kommen im Gefecht noch weitere Boni zum Tragen, wenn bestimmte Einheiten aufeinander stoßen. Dadurch entsteht der bekannte ‚Schere - Stein – Papier'-Effekt, so dass zu jeder starken Einheit auch eine Gegen-Einheit existiert, die in der Lage ist, erstere effektiv zu stoppen.

	Lanzenknecht	Musketier	Kavallerie
Bedienmannschaft	**0**	**10**	**10**
Sanitäter	**0**	**10**	**10**
Musketenschütze	**0**	**0**	**10**
Kavallerie	**10**	**0**	**0**
Lanzenknecht	**0**	**10**	**-10**
Armbrustschütze	**0**	**0**	**10**
Bogenschütze	**0**	**0**	**10**
Schwertkämpfer	**0**	**10**	**10**
Esel	**0**	**0**	**10**
Scout	**0**	**0**	**10**

Einheitenbezogene Bonus-Angriffswerte

Der **Lanzenknecht** erhält einen Bonus von +10 gegen Kavallerie und eignet sich somit sehr gut zum Schutz von schutzlosen Fernkämpfern gegen feindliche Reiter **(Anti-Kavallerie).**

Der **Musketier** erhält einen Bonus von +10 gegen Lanzenknechte und andere nahkämpfende Infanterieeinheiten **(Anti-Lanzenknecht).**

Die **Kavallerie** schließlich hat einen Bonus von +10 gegen fast alle anderen Einheiten mit Ausnahme der Lanzenknechte, bei denen sie einen Malus von –10 kassieren, während die Lanzenknechte zusätzlich noch einen Bonus von +10 auf den eigenen Angriffswert erhalten. Aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit eignet sie sich gut zur Bekämpfung von Fernkämpfern und Artillerie, da sie in Bewegung kaum getroffen werden kann **(Anti-Fernkämpfer).**

Zusammenstellung und Steuerung einer Armee

Eine Armee in Anno 1503 sollte immer eine ‚gesunde' Mischung aus Nahkämpfern, Fernkämpfern, Geschützen und Versorgungseinheiten bilden. Welche Einheitentypen der entsprechenden Kategorie Sie dabei rekrutieren bzw. herstellen, bleibt letztendlich Ihnen überlassen und ist auch eine Frage des Kontostands. Grundsätzlich sollten Ihre Armee aus den stärksten Einheitentypen jeder Kategorie bestehen, z.B. aus

- Musketieren oder Kavalleristen als Nahkämpfer
- Musketenschützen oder Armbrustschützen als Fernkämpfer
- Mörser als Geschütze
- Sanitäter und Bedienmannschaften als Versorgungseinheiten, Scouts zum Übernehmen von Gebäuden (Markthaupthäusern)

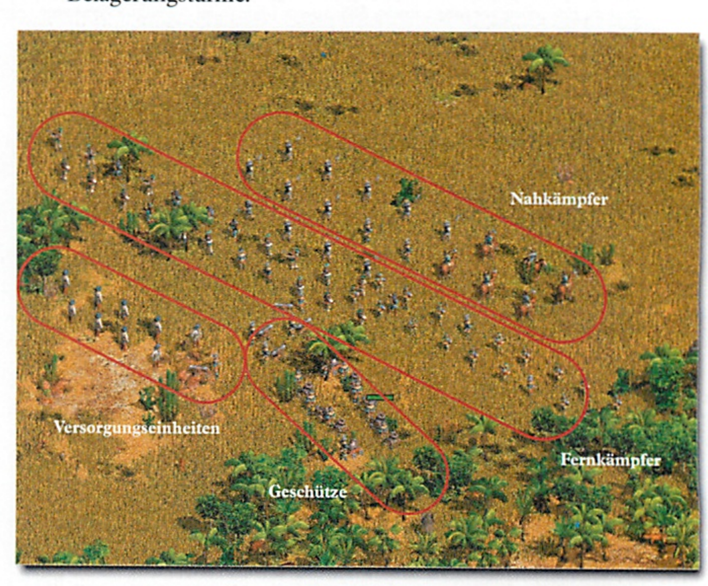
Achtung

Nehmen Sie immer ausreichend Bedienmannschaften als ‚Fußvolk' auf einen Feldzug mit. Dadurch können Sie führerlose gegnerische Geschütze übernehmen und Ihre eigenen wieder besetzen, falls Ihre Bedienmannschaften ausgeschaltet wurden.

Nach dem Zusammenstellen einer Armee müssen Sie sich um deren effiziente Kontrolle kümmern. Gruppieren Sie die Einheitentypen einer Gattung, so dass sie eine geordnete Schlachtformation bilden (Gruppenbildung mit <STRG> + Nummerntaste 0-9). Fassen Sie also alle Nahkämpfer, alle Fernkämpfer, alle Geschütze, alle Sanitäter usw. in einer Gruppe zusammen, damit Sie sie später mit einem einzelnen Tastendruck schnell aufrufen können. Probieren Sie auch die Gruppierung einzelner Einheitentypen, wie z.B. alle Musketiere, alle Mörser, alle Kanonen usw. So können Sie im Kampf schnell und gezielt die Vorteile eines Einheitentyps ausspielen.

Sie sollten Ihre Armee immer wohlgeordnet in die Schlacht schicken, indem Sie Ihre Einheiten-Kategorien an Positionen platzieren, wo Sie ihre volle Wirkung entfalten können. Wir empfehlen:

1. **Erste Reihe Nahkämpfer:**
   Lanzenknechte, Kavallerie, Musketiere, Schwertkämpfer usw.
2. **Zweite Reihe Fernkämpfer:**
   Bogen-, Armbrust- und Musketenschützen.
3. **Dritte Reihe Geschütze:**
   Mörser, Kanonen und Katapulte.
4. **Vierte Reihe (Versorgungseinheiten):**
   Bedienmannschaften, Sanitäter und eventuell Belagerungstürme.



Schicken Sie Ihre Armee stets wohlgeordnet auf die ANNO-1503-Schlachtfelder.

Weisen Sie außerdem allen Gruppen eine entsprechende Formation zu, die dem Gelände bzw. dem Angriffsziel angemessen ist!

Seekampf

Die Seewege zwischen den Inseln sind die wichtigsten Transportwege in der Kartenwelt von ANNO 1503. Schon nach dem ersten zivilisatorischen Aufstieg auf die Siedlerstufe sind Sie praktisch gezwungen, eine Handelsflotte aufzubauen und eventuell auch schon eine kleine Kriegsflotte zum Schutz Ihrer Tabak- und Gewürzrouten zu schaffen.

Neue Schiffe können Sie bauen, sobald Sie ab 25 Siedlern eine kleine und ab 250 Kaufleuten eine große Werft zur Verfügung haben. Die insgesamt sechs möglichen Schiffsmodelle lassen sich in die Handels- und die Kriegsschiffe unterteilen, die es jeweils in kleiner, mittlerer und großer Ausführung gibt. Zu Beginn können Sie allerdings nur die beiden kleinen Varianten in Auftrag geben.

Alle anderen Schiffstypen müssen Sie erst in der Schule oder der Universität erforschen. Generell können Sie in der kleinen Werft nur kleine und mittlere Schiffe bauen. Sobald Sie aber das große Kriegs- oder Handelsschiff erforscht haben, wird automatisch auch die große Werft freigeschaltet, sofern Sie nicht bereits

Verfügbarkeit und Baukosten für Werftgebäude



Name	Verfügbar ab						
Kleine Werft	25 Siedler	15	18	12	0	1200	0
Große Werft	250 Kaufleute	20	20	18	0	2000	0

die entsprechende Zivilisationsstufe erreicht haben. (Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Forschung' dieses Kapitels.)

Die Werft





Schiffe werden in ANNO 1503 aus Holz, Stoffen und Seilen gefertigt, Schiffskanonen dienen der Bewaffnung und gehören zur optionalen Ausstattung. Wenn Sie die Werft anklicken und genügend Goldstücke und Baumaterial auf Lager haben, können Sie dort mit einem Mausklick ein neues

Schiff in Auftrag geben. Aber auch Ihre alten Schiffe werden die Werft hin und wieder anlaufen müssen, und zwar dann wenn Sie sie be- und entwaffnen oder reparieren wollen. Solange Sie genug Rücklagen und Materialvorräte haben, können sogar mehrere Schiffe gleichzeitig wiederhergestellt werden. Bedenken Sie aber grundsätzlich, dass die Kosten einer Reparatur anteilmäßig in etwa dem Neupreis des jeweiligen Schiffstyps entsprechen. Das bedeutet, dass ein zu 80 % beschädigtes Schiff in der Reparatur etwa 80 % der Neubaukosten (Goldstücke, Holz, Stoffe, Seile) verursacht. Die Schiffskanonen verlieren Sie jedoch nur, wenn das Schiff untergeht. Und: Werften verursachen keine laufenden Kosten.

Das Werftmenü dient dem Neubau und der Reparatur von Schiffen. Die Werft hat direkten Zugriff auf Markt oder Kontor.

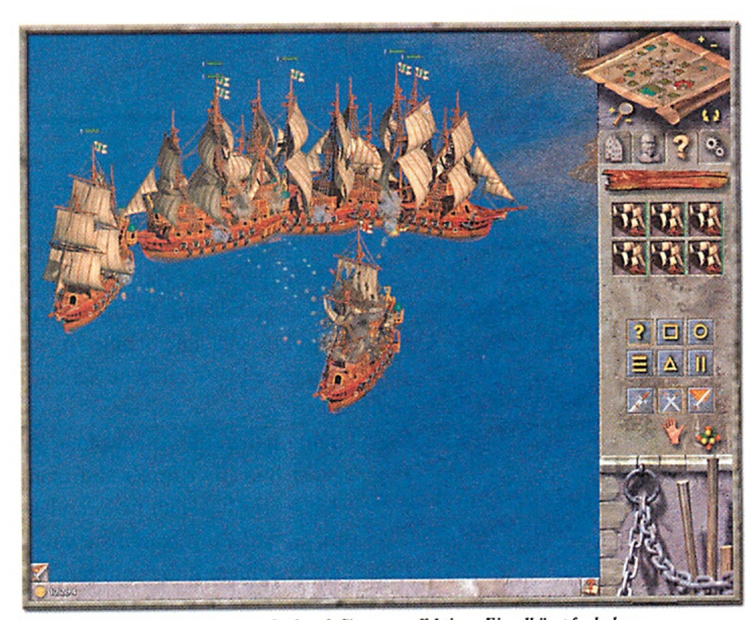
Schiffsdaten

Wie Sie der folgenden Tabelle entnehmen können, unterscheiden sich die einzelnen Schiffe nicht nur in den Baukosten, der Transportkapazität und der Bewaffnung, sondern auch in ihrer Geschwindigkeit und Wendigkeit. Handelsschiffe können generell größere Warenmengen transportieren, während Kriegsschiffe mehr Soldaten und Schiffskanonen an Bord nehmen können. Der Verteidigungswert (Hitpoints) nimmt – wie zu erwarten – mit der Größe der Schiffe zu und ist für ein Schlachtschiff immer größer als für ein Handelsschiff der gleichen Größe. Die Segelgeschwindigkeit von Kriegsschiffen ist in ANNO 1503 etwas niedriger als die der Handelsschiffe, was einen Kaperkrieg ziemlich erschwert. Da das Tempo mit zunehmender Frachtmenge relativ zur Gesamtkapazität abnimmt, sollten Sie Kriegsschiffe nur in Ausnahmefällen mit Waren beladen. Bereits 50 oder 100 t Last können Ihr Kriegsschiff in eine wahre Schnecke verwandeln, während ein großes Handelsschiff mit 200 t Waren an Bord locker vorbeiflitzt. Ganz allgemein ist das große Handelsschiff das größte und schnellste Lastentransportschiff in ANNO 1503. Da es auch im Unterhalt ausgesprochen günstig ist, sollte es früher oder später alle anderen Frachter ersetzen.

Kampfwerte für Schiffe

Alle Schiffskanonen haben einen Kampfradius von acht Feldern und einen Angriffswert von 30, egal auf welchem Schiff sie stationiert sind. Da es in ANNO 1503 nicht möglich ist, Breitseiten abzufeuern (also alle Kanonen auf einmal), müssen die Rohre einzeln nacheinander schießen. Weil in einem Zeitraum von ca. 10–15 Sekunden auf normaler Spielgeschwindigkeit alle an einem Kampf beteiligten Schiffe alle Ihre Kanonen genau einmal abfeuern, steigt folglich die Schussfrequenz mit der Anzahl der Bordgeschütze.

Am besten lässt sich das an einem Beispiel zeigen: Bei einem Kampf zwischen einem großen und einem mittleren Kriegsschiff werden in der ersten Runde (also einer sukzessiven Breitseite) vom großen Schiff zwölf Schüsse mit einem Schadenspotential von 12 x 30 = 360 Punkten abgegeben, während das mittlere Schiff nur achtmal feuert und so nur einen Schaden von 8 x 30 = 240 Punkten verursachen kann. Nach 34 Treffern wird das mittlere Schiff sinken. Der Schaden beim großen beläuft sich dann auf ca. 23 x 30 = 690 Punkte, was knapp 50 % der



Nicht besonders spannend, aber dafür umso effektiver: Einzelkämpfer haben gegen so eine Armada keine Chance. Verwenden Sie die Kombination aus Alt-Taste und Rechtsklick, damit alle Ihre Schiffe sich an dem Feuerwerk beteiligen.

Schiffsdaten

						Transport-Slots					
	Holz	Stoffe	Seile	Geld	Unterhalt	Waren	Soldaten	Verteidigungs-Wert	Kanonen	Bewegungs-Geschw.	Rotations-Geschw.
Kleines Handelsschiff	15	8	5	1.500	10	4	2	600	0	30	110
Kleines Kriegsschiff	15	8	5	1.500	10	2	6	700	6	30	100
Mittleres Handelsschiff	25	10	7	2.500	15	6	2	900	4	35	100
Mittleres Kriegsschiff	25	10	7	2.500	15	3	8	1.000	8	25	100
Großes Handelsschiff	35	15	10	3.500	15	8	3	1.200	6	40	100
Großes Kriegsschiff	40	15	10	4.000	25	4	12	1.400	12	27	125
Pirat (klein)	15	8	5	1.500	12	4	4	1.100	6	26	100
Pirat (groß)	25	10	7	2.500	15	8	8	1.400	8	26	100

Substanz entspricht und bei einer Reparatur ca. 2.000 Goldstücke, 20 t Holz, 8 t Stoffe und 5 t Seile kostet.

Wie Sie an dieser Beispielrechnung sehen, sind heroische Duelle einzelner Schiffe ausgesprochen kostspielig und daher zu vermeiden. Wenn Sie gezwungen sind, einen Seekrieg zu führen, sollten Sie immer versuchen, einzelne Gegner mit einer Übermacht anzugreifen. Das klingt zwar nicht gerade ehrenhaft, erleichtert das Überleben in diesen rauen Zeiten ungemein. Je mehr Schiffe Sie einsetzen, desto schneller sinkt Ihr Gegner und desto weniger Schaden kann er anrichten.

Wenn man das vorige Beispiel so abwandelt, dass man statt einem drei große Schiffe einsetzt, so reduziert sich die Kampfzeit effektiv auf ein Drittel, so dass Ihre Flotte insgesamt auch nur ein Drittel des Schadens, also ca. 210 Punkte (statt 690) davonträgt.

Diese Taktik bedeutet aber nicht unbedingt, dass Sie immer eine größere Kriegsflotte als Ihr Gegner aufbauen müssen. Sie müssen sie nur zusammenhalten und richtig einsetzen.

Tipp

Besonderheiten beim Seekampf

Die Seekämpfe und die Kampfsteuerung sind in ANNO 1503 teilweise etwas gewöhnungsbedürftig. So stoppen die Schiffe meist ab, bevor sie schießen. Auch werden die Schiffskanonen immer so abgefeuert, dass sie den Gegner treffen würden, wenn er seine Bewegung beibehalten würde – was aber meistens gar nicht der Fall ist. Diesen Umstand können Sie jedoch auch für sich ausnutzen.

Wenn Sie mit Ihrer Flotte einen Gegner angreifen, kann es vorkommen, dass sich nicht alle Ihre Schiffe an dem Kampf beteiligen und Sie deshalb höhere Verluste als nötig erleiden. Mit der Kombination aus Alt-Taste und Rechtsklick bringen Sie aber alle Ihre Schiffe dazu, den Feind anzugreifen.

Die Verfolgung eines fliehenden Schiffes per Rechtsklick auf den Gegner ist so gut wie unmöglich. Ihre einzige Chance besteht darin, den ihn mit Ihrer Flotte zu überholen und ihn zu stellen. Sobald das Schiff Ihres Kontrahenten stärker beschädigt ist, lässt seine Geschwindigkeit nach und Sie haben ein leichtes Spiel mit ihm.

Piraten

Ein lästiger, weil immer wieder kehrender Gegner zur See sind die Piraten, sofern Sie die selbigen nicht bereits bei Spielstart deaktiviert haben. Im Endlosspiel beginnt die Piratenplage meist mit dem Eintritt in die Siedlerphase, da Sie nun in der Lage sind, eine Werft zu bauen und beschädigte Schiffe zu reparieren bzw. verlorene Schiffe zu ersetzen.



Handelsfahrten unter weißer Flagge sind sicherer.

Piraten haben die Angewohnheit, sich in Ihrer Inselwelt früher oder später häuslich niederzulassen. Irgendwann bauen sie auf einem kleinen, unbewohnten Eiland eine kleine Siedlung, in der sie Nahrung (und eventuell andere Waren) produzieren und zum Verkauf anbieten. Das Kontor ist zugleich auch Anlaufstelle für diplomatische Aktionen, sprich Schutzgeldzahlungen und Aufträge.





Neben dem Handel können Sie am Piratenkontor auch Schutzgeld bezahlen …

… oder die Piraten gegen Ihre Konkurrenten aufhetzen.



Der Handel mit den Piraten kann sich lohnen. Oft finden Sie hier wahre Schnäppchen.

Tipp

Sollten Ihnen die dauernden Piratenüberfälle auf Ihre Handelsrouten irgendwann lästig werden, so können Sie Ihre Handelsflotte – wenn sie unbewaffnet fährt – unter weißer Flagge auf Autoroute schicken. Dadurch werden die Piraten am Schießen gehindert, und da Ihr Schiff auf der automatischen Handelsroute gar nicht erst anhält, kann der Seeräuber in der Regel auch keine Waren abstauben. Große Handelsschiffe sind zudem wesentlich schneller als die Piraten und dadurch sicher vor Übergriffen.

Computergegner

Beim Spielen von Anno 1503 stoßen Sie immer wieder auf die Computergegner, deren Spielverhalten und verwendete Strategien sich untereinander je nach Charakter stark unterscheiden. Im Endlosspiel stammt jeder Charakter aus einer Auswahl von insgesamt 12 vorgefertigten Profilen, die das Verhalten in so wichtigen Punkten wie Handelsgewohnheiten, Aggressivität, Expansionsbestrebungen und Land- und Seekriegsstrategien festlegen.

Während Sie in den leichteren Spielen meist mit den friedfertigen und weniger aggressiven Charakteren zu tun haben, begegnen Ihnen in den höheren Schwierigkeitsstufen immer wieder kriegslustige (→ Aggression) und expansionsfreudige (→ Stadtgröße) Computergegner, die Ihnen das Leben in Ihrem Endlosspiel schwer machen. Auch die Präferenzen für das militärische Vorgehen zu Land und zu Wasser, ob Angriffe mit vielen oder wenigen Einheiten erfolgen, wird in diesem Profil festgelegt.



Ferner werden die Handelsgewohnheiten der Computergegner über das ausgewählte Profil definiert. Ob ein Konkurrent überhaupt handelt, ob er (im Falle eines bestehenden Handelsvertrages) selber Waren nachfragt (Einkauf), anbietet (Verkauf) oder bunkert (Lagerhaltung), ob er an den Kontoren der anderen Spielern angebotene Waren einkauft (Abholung) oder dort nachgefragte Waren verkauft (Lieferung) ist alles vorherbestimmt.

Mit diesem Computergegner lässt sich gut handeln ...

Name	Handel Einkauf	Handel Verkauf	Preishandelsgrenze +/- %	Transport Abholung	Transport Lieferung	Lagerhaltung
Händler	X	X	25	X	X	Hoch
Zurückhaltend	X	X	23	X	X	Hoch
Still	X	X	18	X	-	Niedrig
Emporkömmling	X	X	22	X	X	Hoch
Gerecht	X	X	20	X	X	Mittel
Fidel	X	X	20	X	-	Hoch
Introvertiert	X	X	18	X	-	Mittel
Ängstlich	X	X	18	X	-	Mittel
Nachtragend	X	X	22	X	X	mittel
Kriegerisch	X	X	18	X	-	niedrig
Taktiker	X	X	18	X	-	niedrig
Rücksichtslos	X	X	22	X	X	hoch

Die Handelsgewohnheiten der Computergegner

Charakterklasse	Aggre.	Stadtgröße	Max. Zivilisationsstufe	Attackiert mit kleiner Flotte	großer Flotte	kleinem Heer	großem Heer	Charaktereigenschaften
Händler	0	4	Kaufleute	-	-	-	-	Absolut friedfertig, guter Händler
Zurückhaltend	1	4	Kaufleute	X	-	-	-	Wenig kriegslustig, guter Händler
Still	1	5	Kaufleute	-	X	-	-	Wenig kriegslustig, gewiefter Händler
Emporkömmling	2	5	Kaufleute	X	-	X	-	Expansionsfreudig, militärisch präsent aber schwach
Gerecht	3	5	Kaufleute	X	X	X	-	Gerechter Herrscher mit großer Flotte, guter Händler
Fidel	3	6	Kaufleute	X	-	-	X	Bedingt angriffslustig, guter und gewiefter Händler
Introvertiert	4	6	Kaufleute	-	-	X	-	Schlechter Handelspartner, attackiert direkte Nachbarn
Ängstlich	5	6	Kaufleute	X	X	-	-	Mittelmäßige Wirtschaft, militärisch stark aber eher defensiv
Nachtragend	5	7	Kaufleute	X	-	X	-	Militärisch stark, aber nicht unbedingt angriffslustig, sehr guter Händler
Kriegerisch	6	7	Kaufleute	X	X	-	X	Schwache Wirtschaft, sehr kriegs- und angriffslustig
Taktiker	7	7	Kaufleute	X	X	X	X	Schwache Wirtschaft, kriegs- und angriffslustig, taktisch geschickt
Rücksichtslos	7	5	Kaufleute	X	X	-	X	Mittelmäßige Wirtschaft, sehr kriegs- und angriffslustig

Übersicht über die Charakterprofile der Computergegner im Bereich Aggressivität, Expansion und Militärstrategien.

KAPITEL 3

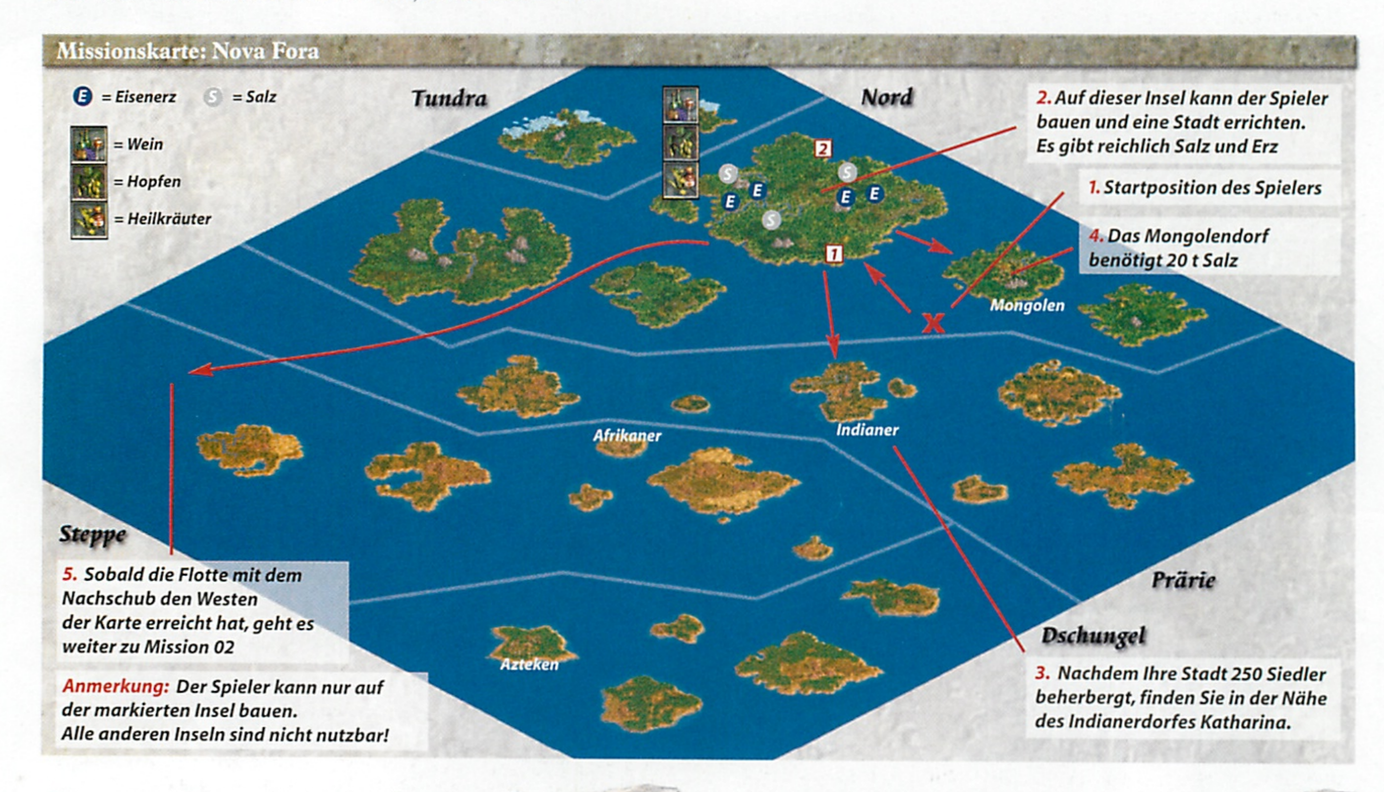
Die Kampagne

Die Kampagne in ANNO 1503 besteht aus insgesamt zwölf zusammenhängenden Missionen, die Sie einige Zeit an den Bildschirm fesseln werden. Die Abfolge ist dabei streng einer Kampagnenstruktur unterworfen, das heißt Mission 2 können Sie erst dann spielen, wenn Sie Mission 1 gelöst haben usw. Es erwarten Sie dabei abwechslungsreiche Ziele mit einer Vielzahl unterschiedlichster Aufträge, die sogar innerhalb einer Mission immer wieder aktualisiert werden. So müssen Sie zum Beispiel eine fast ganz zerstörte Stadt wieder aufbauen, eine gewisse Menge an Bürgern ansiedeln oder ein gegnerisches Schloss zerstören. Lassen Sie sich von den vielfältigen Aufgabenstellungen in den Missionen überraschen. Alles, was Sie zur Bewältigung der Kampagne wissen müssen, verraten Ihnen die nachfolgenden Seiten.



Mission 1 Nova Fora

Mit einem Schiff, etwas Proviant und ein paar treuen Seelen segelt Ihr in die Randbezirke der zivilisierten Welt. Der dort herrschende Herzog von Breitenstein, ein charismatischer Mann, ist beeindruckt von der ungestümen Art, mit der Ihr um Erlaubnis bittet, auf einer der umliegenden Inseln eine Siedlung aufzubauen. Als er einwilligt und Euch die Hand schüttelt, zieht er Euch zu sich heran und wispert in Euer Ohr, dass Ihr es hier zu etwas bringen könnt, wenn Ihr Euch beweist.



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★
Startkapital	30.000
Anzahl Computergegner	nein
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	ja
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	Kleines Handelsschiff mit 17 Tonnen Nahrung, 100 Tonnen Werkzeugen und 30 Tonnen Holz. Werkzeuge und Eisen können beim freien Händler beliebig nachgekauft werden. Höchstmögliche Stufe: Siedler. Schiffslimit: 4. Soldatenlimit: 9.

1. Missionsziel

Fahrt zu der Insel, die Euch der Herzog zugewiesen hat, und gründet eine Stadt, in der wenigstens 250 Einwohner den Status Siedler haben! Ein Fähnchen soll Euch den Weg weisen.

Missionslösung



Die Insel, die Herzog von Breitenstein Ihnen überlassen hat, liegt im Norden. Zu Spielbeginn ist sie auf der Übersichtskarte für kurze Zeit mit einer Fahne markiert. Sie erkennen sie aber auch daran, dass es in dieser Mission die einzige Insel ist, auf der Sie überhaupt siedeln können.

Halten Sie also mit Ihrem Schiff Kurs auf die Insel und schicken Sie erst einmal den Scout an Land. Da Sie über ausreichend Gold verfügen und Ihnen in diesem Spiel keine Computerkonkurrenten im Nacken sitzen, können Sie das Gebiet zu Beginn in aller Ruhe erkunden lassen, bevor Sie mit dem Aufbau der Siedlung beginnen. Der Späher wird von seiner Erkundungstour melden, dass das Gelände mehrere Erz- und Salzvorkommen bietet. Außerdem können Sie auf Ihrer Insel zu 100% Hopfen anbauen. Mit dem zugewiesenen Standort haben Sie es also insgesamt nicht schlecht getroffen.

Legen Sie den Grundstein für Ihre Stadt, indem Sie an der südlichen Küste bei P1 das Kontor errichten.

Gehen Sie anschließend mit der Baufolge wie in einem normalen Endlosspiel vor (siehe Endlosspiel-Tutorial). Beginnen Sie gleich mit dem Aufbau mit der Holzproduktion **(4 Forsthäuser)**, damit Sie Ihre Vorräte an Holz, die bald verbraucht sein werden, wieder aufstocken können. Bauen Sie danach Versorgungsbetriebe: **1 Jagdhütte** (Nahrung), **1 Gerberei** (Leder), **2 Schaffarmen** und **1 Webstube** (Stoff). Erweitern Sie anschließend Ihre Siedlung mit **2 Markthaupthäusern** in Richtung des Gebirges P2. Berücksichtigen Sie bei der Gestaltung Ihres Siedlungsgebietes, dass Sie im weiteren Missionsverlauf auf jeden Fall noch Salz benötigen und deshalb Zugriff auf ein entsprechendes Vorkommen haben müssen. Da Sie im Gebirge bei P2 sowohl Salz als auch Eisenerz finden, sollten Sie Ihre Siedlung in diese Richtung erweitern.

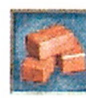




Anschließend bauen Sie die ersten Wohnhäuser und siedeln so die ersten Pioniere an. Im Laufe der Mission werden Sie eine ganze Reihe von Ausgaben haben, für Eisen und Werkzeuge sowie neue Gebäude. Daher sollten Sie gleich eine größere Siedlung von 30 bis 40 Wohnhäusern planen, damit Ihnen die entsprechend zahlreichen Konsumenten, an die Sie Bedarfsgüter verkaufen, die nötigen Einkünfte bescheren. Ihre Pioniersiedlung können Sie dabei relativ kompakt errichten. Lassen Sie im Stadtzentrum mit dem bereits platzierten Markthaupthaus lediglich Raum für zwei Marktstände (Nahrung/Salz und Stoffe/Leder) sowie für ein Wirtshaus, eine Kapelle, eine Schule und die Feuerwehr. Mehr öffentliche Gebäude werden Sie in dieser Mission, in der Sie nur bis in die Siedlerphase vordringen, nicht brauchen.

Damit Sie eine Einwohnerzahl von 250 Siedlern erreichen, wie es der Herzog verlangt hat, benötigen Sie rein rechnerisch zwar nur 17 Siedlerhäuser. Errichten Sie trotzdem zu Beginn gleich **24 Wohnhäuser** (so wie im Endlosspiel-Tutorial). Ordnen Sie die Wohngebäude dabei in Blöcken von zwei auf zwei rund um das Zentrum an (siehe auch die Abbildung unten). Errichten Sie danach **2 Kartoffelfarmen.** Warten Sie, bis sich ein Vorrat von ca. 20-30 t Alkohol angesammelt hat, bevor Sie mit dem Bau einer **Kapelle** und eines **Wirtshauses** den Aufstieg in die Siedlerstufe beginnen.





Ab einer Zahl von 80 Siedlern stoppen Sie die Ausgabe von Baumaterial, errichten ein **drittes Markthaupthaus** in Richtung Gebirge P2 und platzieren an den Berghängen **1 Steinbruch** und **1 Steinmetz.** Schaffen Sie auch spätestens jetzt die restlichen Werkzeuge vom Schiff ins Kontor.





Bauen Sie mit den ersten Ziegeln im Zentrum die **Schule,** in der Sie den Brunnen, die Feuerwehr und die Weberei erforschen (in dieser Reihenfolge). Errichten Sie gleich im Anschluss, ebenfalls im Zentrum, das **Feuerwehr-Gebäude,** da die Brandgefahr in dieser Mission allgegenwärtig ist.

Bauen Sie anschließend die Bedarfsproduktionen für Nahrung, Alkohol und Stoffe aus, und zwar







- durch eine Nahrungsproduktionskette aus **2 Rinderfarmen** und **1 Fleischerei,**
- indem Sie eine **dritte Schaffarm** platzieren und die Webstube durch eine **Weberei** ersetzen sowie
- durch den Bau von **2 Hopfenfarmen** und **1 Brauerei** zur Ausweitung der Alkoholproduktion. Dazu benötigen Sie 360 Siedler, was bedeutet, dass Sie die Sperrung des Baumaterials wieder aufheben müssen, damit die Entwicklung weiter voranschreiten kann.

Achtung

Spätestens im Zuge dieser Produktionserweiterungen werden Ihre Werkzeugvorräte zur Neige gehen. Sie müssen also spätestens jetzt – wenn nicht schon vorher – Werkzeuge oder Eisen als Einkaufsware im Kontor einstellen. Wenn Sie bei den fliegenden Händlern Eisen kaufen, müssen Sie dazu natürlich eine Schmiede errichten, die aus der eingekauften Rohware und aus Holz die Werkzeuge herstellt.

Erhöhen Sie in dieser Phase auch noch die Zahl Ihrer Wohnhäuser bis auf 40, damit Sie mehr Einwohner und damit höhere Umsätze und Einnahmen bekommen. Lassen Sie sämtliche 40 Häuser zu Siedlerhäusern aufsteigen, so dass Sie zuletzt über 600 Siedler verfügen.

Ihre Bilanz dürfte danach mit ca. 150 Goldstücken im Plus liegen (ohne Berücksichtigung der Einkäufe). Sie können nun mit **1 Kleinen Erzmine, 1 Kleinen Erzschmelze** und **1 Schmiede** Ihre eigene Eisenproduktion aufbauen. Alternativ können Sie auch weiterhin Werkzeuge oder – wenn Sie eine eigene Schmiede haben – Eisen einkaufen. Der Händler liefert in dieser Mission regelmäßig und in großen Mengen. Allerdings werden Sie auf Dauer nicht damit auskommen, dass Sie bloß Werkzeuge einkaufen. Wenn Sie später mit diversen Werkstätten die Waffenproduktion angehen (siehe unten), dann brauchen



Sie dafür als Inputware in jedem Fall auch Eisen, sodass Sie es früher oder später selbst gewinnen oder eben kaufen müssen. **Der Einkauf von Eisen im Kontor und eine eigene Werkzeugproduktion in der Schmiede ist für die gesamte Missionsdauer eine gute Lösung.**

Im Verlauf der Siedlerentwicklung werden Sie irgendwann die Zahl von 250 Siedlern erreichen und damit die erste Missionsaufgabe erfüllt haben. Danach erreicht Sie ein neuer Auftrag:

In den letzten Tagen haben viele fremde Schiffe in Eurem Hafen festgemacht. Eines davon trägt das Banner des Herzogs. Der von Breitenstein gesandte Diplomat bittet im Namen seines Herrn um Hilfe: Katharina von Breitenstein, die Nichte des Herzogs, ist auf der Reise zu einem Ureinwohnerstamm verschollen. Unverzüglich macht Ihr Euch auf die Suche nach der Adligen, nachdem der Diplomat Euch die ungefähren Daten ihres letzten Aufenthaltsortes genannt hat.

2. Missionsziel

Findet Katharina von Breitenstein und bringt Sie zurück in Eure Stadt!

Sobald Sie den neuen Auftrag bekommen haben, wird Katharina als neue Einheit auf der Übersichtskarte sichtbar. Sie befindet sich in der Kartenmitte auf der Prärie-Insel mit dem Indianerdorf und wartet nur darauf, dass sie von Ihrem Schiff abgeholt wird. Setzen Sie also Segel, halten Sie darauf zu und bringen Sie Katharina per rechtem Mausklick an Bord. Eskortieren Sie die Gerettete anschließend mit dem Schiff zu Ihrem Kontor und lassen Sie sie dort wieder aussteigen. Sobald von Breitensteins Nichte die Hauptinsel betreten hat, erhalten Sie neue Anweisungen:



Nach mehrtägiger Suche habt Ihr die etwas mitgenommene Gestrandete schließlich gefunden. Die Nichte von Breitensteins nimmt Euer Herz in dem Augenblick gefangen, in dem sich Euer beider Blicke treffen. Als Dank für ihre Rettung schenkt das schöne Mädchen Euch ein seltsames und doch vertraut aussehendes Schmuckstück. Ihr staunt nicht schlecht, als Ihr erkennt, dass die Verzierungen dieselben sind, die auf Euer Amulett eingraviert wurden. Einer Ahnung nachgehend versucht Ihr, die beiden Teile zu verbinden, was auch mühelos funktioniert. Auch Katharina ist überrascht, drängt aber schließlich darauf, zu dem Eingeborenenstamm zu fahren, der das eigentliche Ziel ihrer Reise war. Als das Schiff die Insel erreicht, trefft Ihr auf die fremden aber freundlich gesonnenen Eingeborenen. Sie sind an Salz interessiert, das sie zur Konservierung ihrer Nahrungsmittelvorräte dringend benötigen.

3. Missionsziel

Findet die Mongolen und tauscht mit ihnen 20 Tonnen Salz!

Damit Sie diese Aufgabe erfüllen können, müssen Sie natürlich erst einmal wissen, wo sich das Mongolendorf befindet: Sie finden es auf der östlichen Nachbarinsel (siehe Missionskarte). Das Dorf ist allerdings mitten auf der Insel gelegen, sodass Sie es nur sehen können, wenn Sie mit Ihrem Scout das Inselinnere erkunden oder Ihr Schiff an die Nordküste bewegen. Zweitens benötigen Sie für die gestellte Aufgabe Salz. Versuchen Sie erst gar nicht, es über Ihr Kontor bei den Händlern einzukaufen – sie haben zurzeit selber keines.



Deshalb müssen Sie die begehrte Handelsware wohl oder übel selbst gewinnen, und zwar mit **1 Salzmine** und **1 Saline.** Nutzen Sie jetzt den Salzstock im Gebirge P2, das Sie mit dem dritten Markthaupthaus eigentlich schon in Ihrem Einzugsbereich haben sollten (siehe oben). Wenn nicht, dann gliedern Sie das Vorkommen jetzt mit einem weiteren Markthaupthaus Ihrem Einflussbereich ein.

Das geförderte Salz wird zunächst an Ihrem Marktstand an die Einwohner verkauft. Wenn deren Bedarf gestillt ist, wird sich in Ihrem Lager schnell eine größere Menge ansammeln. Wenn es soweit ist, laden Sie den Scout und 20 t Salz auf Ihr Schiff und schippern Sie damit zur östlichen Nachbarinsel, auf der der besagte Mongolenstamm lebt. Da die Siedlung der Mongolen wie gesagt im Inselinneren liegt, sind Sie auf den Scout angewiesen, um die Ware vom Schiff zum Dorf zu transportieren. Führen Sie den Kundschafter also mit dem Salz in das Mongolendorf und laden Sie es dort aus. Einen Gegenwert erhalten Sie nicht. Dafür erhalten Sie neue Anweisungen bzw. einen neuen Auftrag.



Liefern Sie den Mongolen 20 t Salz, das Sie am dortigen Marktzelt abladen!

Als Ihr zu von Breitenstein zurückkehrt, um von Eurem Abenteuer zu berichten, berät sich der Adlige zusammen mit seinen führenden Strategen und Generälen. Mit einer kurzen Handbewegung winkt er Euch heran. Er deutet auf eine Karte der hiesigen Gefilde, genauer auf eine Insel, die in den westlichen Bezirken zu liegen scheint. Er erklärt Euch, dass dieses Eiland eine strategisch wichtige Versorgungsinsel des Reiches ist. In letzter Zeit wird es immer wieder gezielt angegriffen. Aus diesem Grund hat der Herzog beschlossen, die Präsenz im Distrikt ‚Barbarossas Thron' zu erhöhen. Ihr fragt, welchen Teil Ihr beitragen könnt. Von Breitenstein lächelt und klopft auf Eure Schultern. Er bittet Euch, die Verladung der Güter und Soldaten zu übernehmen und das Schiff sicher zum Außenposten zu bringen. Werdet Ihr das tun?

4. Missionsziel

- **Rüstet Schiffe mit 4 Bogenschützen, 4 Schwertkämpfern, 1 Scout, 50 Tonnen Holz, 100 Tonnen Werkzeug, 50 Tonnen Nahrung aus und fahrt gen Westen!**

Die letzte Aufgabe dieser Mission besteht darin, eine kleine Expedition mit ausreichend Vorräten, Baumaterial und einer kleinen Streitmacht auszurüsten. Diese Einheiten gilt es dann in die westliche Kartenecke zu führen. Danach beginnt die nächste Mission.

Achtung

Alle Schiffe, die Sie am Ende dieser Mission in die westliche Ecke der Karte entsenden, werden mit samt der mitgeführten Waren und Truppen komplett in die zweite Mission übernommen. Wie gut oder schlecht Sie zu Beginn der nächsten Mission dastehen, bleibt also letztlich Ihnen überlassen. Grundsätzlich sollten Sie aber die größtmögliche Menge an Waren und Schiffen (maximal vier – siehe Missionsbedingungen) mit auf die Reise nehmen! Da die Mission schlagartig endet, sobald alle verlangten Waren und Einheiten im Zielgebiet angekommen sind, empfiehlt es sich, die Soldaten gleichmäßig auf alle Schiffe zu verteilen, so dass nicht doch aus Versehen eines Ihrer Schiffe zurückbleibt.



Für den Schiffsbau benötigen Sie erst einmal **1 kleine Werft,** die Sie in der Nähe des Kontors errichten, sowie einige Vorräte an Holz, Seilen und Stoffen für Segel und Planken. Holz und Stoffe stellen Sie bereits im größeren Stil in Ihrer Siedlung her, sodass Sie nur noch eine Produktion für Seile platzieren müssen. Errichten Sie deshalb **1 Hanffarm** und **1 Seilerei.** Warten Sie mit dem Bau neuer Schiffe aber noch etwas, damit Sie vorläufig die Unterhaltskosten sparen.





Sorgen Sie stattdessen erst einmal für die Voraussetzungen, damit Sie die geforderten Militäreinheiten überhaupt auf die Beine stellen können. Begeben Sie sich dazu in die Schule und erforschen Sie die Technologien

- Schwerter (Kategorie ‚Waffenproduktionen'),
- Bogen (Kategorie ‚Waffenproduktionen') und
- Schiffskanone (Kategorie ‚Marine Techniken' – ist aber nicht unbedingt erforderlich).



Anschließend stehen Ihnen im Baumenü ‚Militärgebäude' die Optionen **‚Kleine Waffenschmiede', ‚Bogenmacher'** und **‚Büchsenmacher'** zur Verfügung. Die Option **‚Rüstungsbauer'** ist schon seit einer Zahl von 80 Siedlern verfügbar. Errichten Sie anschließend diese vier Anlagen kompakt beieinander (der Büchsenmacher zur Kanonenproduktion ist nur bedingt erforderlich) und stellen Sie den Gebäuden ein weiteres, **viertes Markthaupthaus** zur Seite, damit die Arbeiter der Rüstungsindustrie sich mit dem nötigen Rohmaterial versorgen können. Lassen Sie anschließend in den neuen Waffenbetrieben vier Schwerter, vier Rüstungen, vier Bögen und etwa 20 Schiffskanonen produzieren – obwohl die Produktion von Kanonen, wie gesagt, nicht zwingend erforderlich ist. Damit können Sie vier Schwertkämpfer und vier Bogenschützen ausrüsten sowie einige Schiffe mit Kanonen bestücken. Die erforderlichen Einheiten bilden Sie in einer **Kleinen Festung** aus, die Sie deshalb als Nächstes errichten müssen.

Achtung

Sobald die Waffenproduktion abgeschlossen ist, können Sie die entsprechenden Betriebe abreißen, um Betriebskosten zu sparen und Ihre Bilanz aufzubessern.

Erforschen Sie das mittlere Handelsschiff in der Schule. Um alle geforderten Waren und Einheiten transportieren zu können, brauchen Sie Transportplätze für mindestens neun Militäreinheiten. Ein kleines Kriegsschiff bietet sechs solcher Plätze, die beiden Handelsschiffe (klein und mittel) jedoch nur je zwei. Dafür verfügt das mittlere Handelsschiff über eine Transportkapazität von 300 t. **Grundsätzlich sollten Sie so viele Schiffe und Waren wie möglich in die nächste Mission mitnehmen.** Ob Sie die Variante mit 2 kleinen Kriegs- und 2 mittleren Handelsschiffen wählen oder sich für nur ein Kriegs- und 3 Handelsschiffe entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Da Sie die Höchstmenge von vier Schiffen nicht überschreiten können, müssen Sie eventuell das kleine Handelsschiff zuvor versenken. (Achtung: Lassen Sie nicht den Scout mit absaufen!) Geben Sie der Werft den Bauauftrag und bewaffnen Sie Ihre neue Flotte mit Schiffskanonen. 20 davon reichen bereits aus, um zwei kleine Kriegs- und zwei mittlere Handelsschiffe zu bewaffnen.

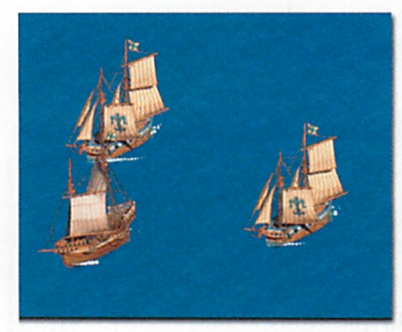
Tipp

Speichern Sie an dieser Stelle die Mission ab, bevor Sie in die nächste aufbrechen. Nur so haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Strategien auszuprobieren, wenn Sie dann vor neuen Aufgaben stehen.

Achtung

Eventuell müssen Sie Ihre Nahrungsproduktion noch etwas aufstocken, um in annehmbarer Zeit einen ausreichenden Überschuss zu produzieren. Bauen Sie dazu am einfachsten ein oder zwei Jäger am Rande Ihres Einflussgebiets.

Da Sie so viele Waren mit in die nächste Mission nehmen können, wie Sie Stauraum auf Ihren Schiffen haben, liegt die Entscheidung nun bei Ihnen, was Sie in die nächste Spielphase mitnehmen. 50 t Holz, 100 t Werkzeuge und 50 t Nahrung sind schon aufgrund der gestellten Aufgabe Pflicht. Je nach Anzahl und Größe Ihrer Schiffe können Sie freilich noch zusätzliches Material in die zweite Mission überführen. Zwei kleine Kriegsschiffe und zwei mittlere Handelsschiffe bieten zum Beispiel insgesamt 16 Warenplätze mit einer Kapazität von 50 t – das heißt, dass Sie bis zu 800 t Waren mitnehmen können! **Laden Sie also Ihre vier Schiffe bis an den Rand voll mit Nahrung, Werkzeugen, Alkohol, Stoffen, Seilen und eventuell Salz.** So haben Sie einen bequemen Start in Mission 2!



Entsenden Sie Ihre schwer beladene Flotte in die westliche Kartenecke. Sobald Sie mit den vier Schiffen die Position erreicht haben, ist das Missionsziel erfüllt und Sie finden sich automatisch in Mission 2 wieder …

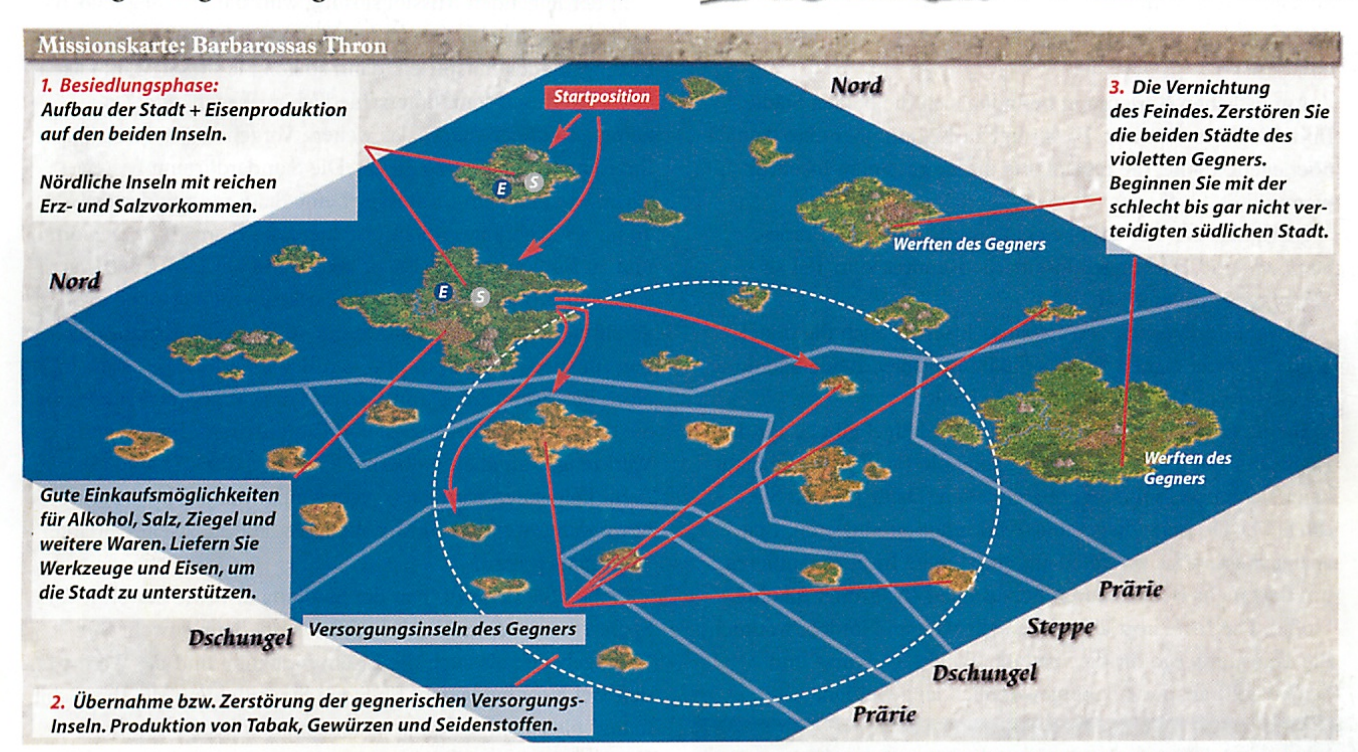
Mission 2 Barbarossas Thron

Nachdem Ihr das Gebiet erreicht habt, das Barbarossas Thron genannt wird, stellt Ihr Euch bei Leutnant Covana, dem Befehlshaber der Ortskommandantur, vor. Dieser ist sehr froh, dass der Herzog Euch zur Unterstützung gesandt hat. Covana weist Euch an, einen Platz zum Siedeln zu suchen. Da an mehreren Stellen im Gebirge vielversprechende Erzvorkommen verborgen liegen, einigt Ihr Euch mit Covana, eine Mine zu errichten und Eisenerz abzubauen, damit der Leutnant seine Armee mit Waffen versorgen kann.

1. Missionsziel

- Errichtet eine Stadt, deren Einwohner den Status ‚Bürger' haben.
- Verkauft 25 Tonnen Eisen an Covana.
- Covanas Stadt darf nicht zerstört werden!

Missionskarte: Barbarossas Thron



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★
Startkapital	40.000
Anzahl Computergegner	2, und zwar Covana (grün) als Alliierter und Handelspartner sowie Ramirez (violett) als Gegner (aggressiv).
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	nein
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	Schiffe mit Waren und Soldaten aus Mission 1.

Missionslösung

Sie beginnen diese Mission mit 40.000 Goldstücken und den Schiffen, die Sie aus der ersten Mission mitnehmen, samt Ladung und Mannschaft. Es ist zwar in der Regel nicht notwendig, erleichtert aber die Aufbauphase ungemein, wenn Sie zusätzliche Waren mitgebracht haben.

Tipp

Falls Sie merken, dass Sie etwas Wichtiges vergessen haben, gehen Sie zurück zu Ihrem letzten abgespeicherten Spielstand aus der Anfangsmission und passen Flotte und Ausrüstung Ihren Vorstellungen an. Speichern Sie zudem diese Mission am besten gleich zu Beginn ab! Sie ist über das Auswahlmenü nämlich nicht einzeln anwählbar und kann, weil es jetzt eben darauf ankommt, was Sie im Einzelfall mitbringen, nur über Mission 1 betreten werden.

Im Vergleich zum entspannten Einstieg in die Kampagne weht in dieser Inselwelt schon ein anderer Wind:

- Es gibt keine Händler, die Werkzeuge verkaufen.
- Sie sind nicht mehr der einzige Spieler
  und
- Sie müssen früher oder später mit gegnerischen Übergriffen rechnen

Die Lage sieht so aus:

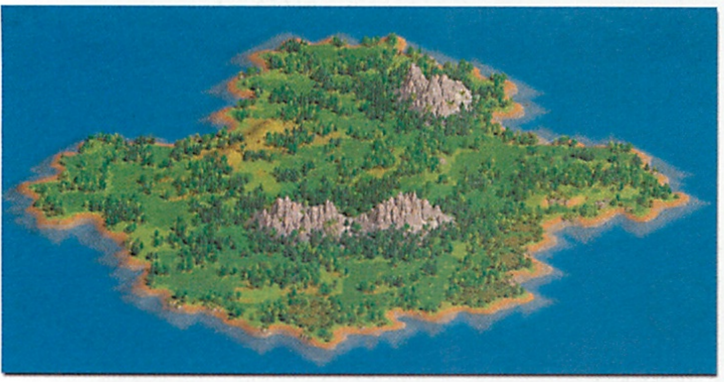
Ihr Verbündeter Covana bewohnt die große Insel im Westen (Insel B). Etwas nördlich davon liegt eine kleine Insel (Insel A) mit zahlreichen Bergen, die Eisenerz- und Salzvorkommen enthalten. Auf beiden lässt sich sehr gut Hopfen anbauen und beide eignen sich für die Besiedelung.

Am östlichen Kartenrand befinden sich die beiden Städte Ihres Gegners Ramirez. Er verfügt zu Beginn über eine deutlich überlegene Flotte, die regelmäßig in der gesamten Inselwelt patrouilliert.

Im Süden der Karte gibt es eine große Zahl von Prärie-, Steppen- und Dschungel-Inseln, die Ramirez zum Teil als Versorgungsinseln nutzt.

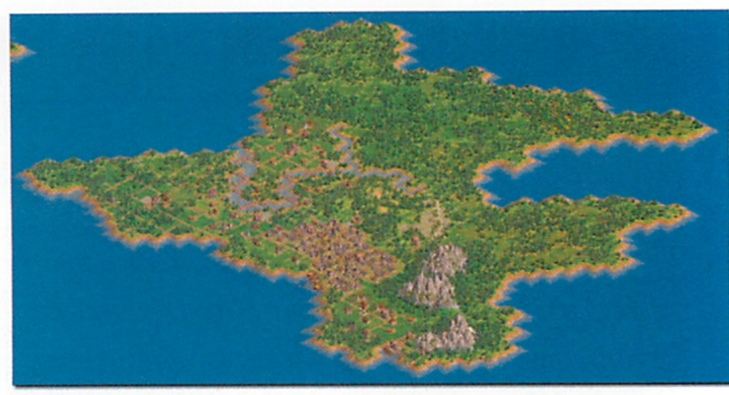
Sowohl der Norden von Covanas Insel als auch die mittelgroße Erzinsel eignen sich als Siedlungsgebiet. Beide Standorte haben sowohl Vorzüge als auch Nachteile:

Insel A: Wegen der vielen Berge und Hügel gibt es auf der Erzinsel keine große zusammenhängende Baufläche. Die Stadt kann sich deshalb nicht richtig entfalten. Dafür können Sie direkt vor Ort Salz, Ziegel und Werkzeuge produzieren. Erst später müssen Sie eventuell auf eine zweite Insel expandieren, um dort mehr Bedarfswaren herzustellen (Nahrung, Alkohol, Stoffe). Die Insel liegt allerdings sehr weit im Norden, wodurch die Transportwege für die späteren Tabak-, Gewürz- und Seidenstofftransporte außergewöhnlich lang werden.



Die Insel A bietet für Ihren ersten Stützpunkt wenig Bauplatz.

Insel B: Covanas Insel bietet eine optimale und ausreichend große Baufläche für Ihre Stadt. Allerdings gibt es keine Erzvorkommen vor Ort, weshalb Sie gezwungen sind, von Anfang an auch noch auf der Erzinsel Betriebe zu bauen und von dort Baumaterial und Versorgungsgüter nach Hause zu transportieren. Über Land können Sie mit Ihrem Scout bequem mit Covana Handel betreiben. Die Insel liegt auch näher am Kartenzentrum, wodurch die Transportwege nicht allzu lang werden.



Auf der Insel B müssten Sie sich zu Ihrem Verbündeten Covana gesellen.

Es gibt sogar noch eine Alternative: Besonders wagemutige Spieler könnten probieren, gleich auf der südlichen, sehr großen Insel von Ramirez zu siedeln und die dortige Stadt später gewaltsam einzugemeinden.

In der folgenden Missionslösung wird die Siedlung jedoch auf Covanas Insel B gegründet. Wenn Sie das vorgeschlagene Lösungsmodell mitspielen, dann sollten Sie dieser Wahl folgen.

Da Sie diesmal auf unterschiedlichen Wegen zum Ziel kommen können, hängt das weitere Vorgehen ein wenig von Ihrer langfristigen Strategie ab. Die Standardlösung besteht darin, wie in einem Endlosspiel eine Stadt mit mindestens 40 bis 48 Wohnhäusern zu errichten, die Pioniere zu Siedlern und zu Bürgern aufsteigen zu lassen und auf Dauer alle Waren selber zu produzieren (siehe Endlosspiel-Tutorial). Die fortgeschrittenere Variante kommt mit 16 Wohnhäusern aus, die den Aufstieg zu Siedlern und den Bau einer Schule erlauben. Nach der Erforschung von Katapult bzw. Brandpfeilen können Sie die südliche Bürgerstadt von Ramirez samt Eisen- und Werkzeugproduktion erobern.

Im Folgenden wird zuerst die Standardlösung beschrieben, bevor dann, wenn es um Insel C geht, auf die zweite Variante eingegangen wird.

Gehen Sie beim Aufbau der Siedlung also wie gewohnt vor. Sparen Sie dabei nicht mit Forsthäusern, denn sowohl Ihre Wohngebäude als auch die Eisenproduktion und die Werft werden viel Holz benötigen. Entladen Sie außerdem alle Ihre Schiffe und platzieren Sie die mitgebrachten Soldaten fern der Küste (!) im Stadtgebiet. Senden Sie die beiden Kriegsschiffe auf Erkundungsfahrt und schicken Sie das Handelsschiff auf Einkaufstour zu Covanas Kontor. Achten Sie dabei auf gegnerische Schiffe und vermeiden Sie möglichst jeden Feindkontakt.

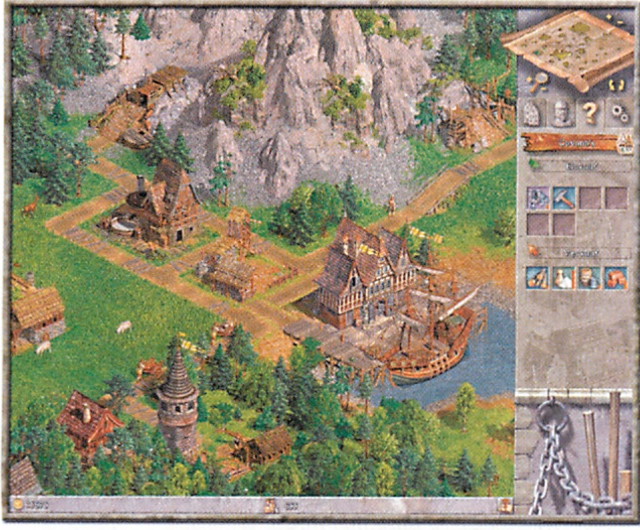
Covana bietet je nach aktueller Vorratslage Leder, Salz, Alkohol, Nahrung, Ziegel und andere Waren zum Verkauf an. Die



Produktionsketten für Bedarfswaren können Sie also vorerst zurückstellen, solange Sie sich bei Covana eindecken. Stattdessen konzentrieren Sie sich ganz darauf, wie Sie den Aufbau Ihrer Stadt sowie der Eisen- und Werkzeugproduktion organisieren. Vergessen Sie aber



nicht, Covana im Gegenzug regelmäßig mit den Waren zu versorgen, die er selber nachfragt, nämlich mit Eisen und Werkzeugen aus Ihrer eigenen Produktion. Das braucht Covana für seine Rüstungsindustrie, denn er wird – genauso wie Sie – Flotte und Armee aufbauen müssen, um sich gegen Angriffe von Ramirez wehren zu können.



Nutzen Sie die Einkaufsmöglichkeiten bei Ihrem Verbündeten.

Ansonsten gehen Sie vor wie in einem normalen Endlosspiel.

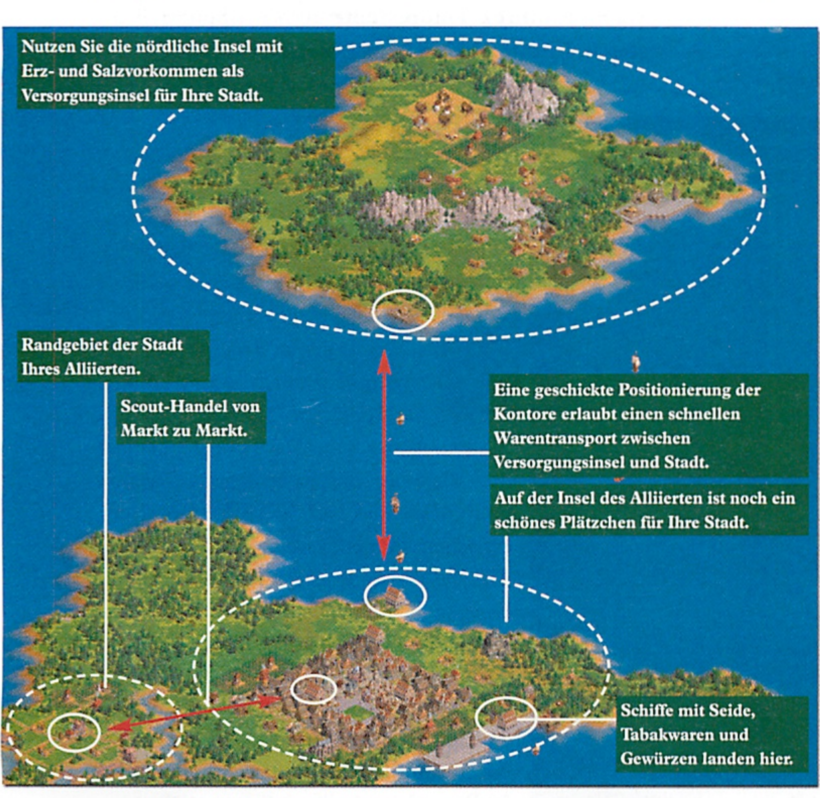


So errichten Sie eine Stadt mit mindestens 40 Wohnhäusern. Sperren Sie ab der Stufe ‚Siedler' möglichst bald das Baumaterial und errichten Sie eine vollständige Produktionsgruppe für Eisenerz und Werkzeuge,



bevor Sie daran denken, weitere Wohnhäuser aufzuwerten oder andere Produktionsketten zu bauen. Ohne die Eigenproduktion von Werkzeugen würde Ihnen schnell das Baumaterial ausgehen, und dann wird es im Prinzip unmöglich, die Mission noch zu gewinnen.

Letztendlich sollte Ihre Stadt auf Covanas Insel mit den Versorgungsrouten zur nördlichen Nachbarinsel so aussehen:



In diesem Beispiel wurde auf Covanas Insel eine Stadt errichtet, die die meisten Versorgungsgüter und Baumaterialien von der kleinen Versorgungsinsel bezieht. Zwei Kontore verkürzen die Transportwege in alle Richtungen erheblich.

Erforschen Sie in der Schule zunächst die brauchbaren zivilen Gebiete und danach alle militärischen Technologien, insbesondere Katapulte und Brandpfeile.

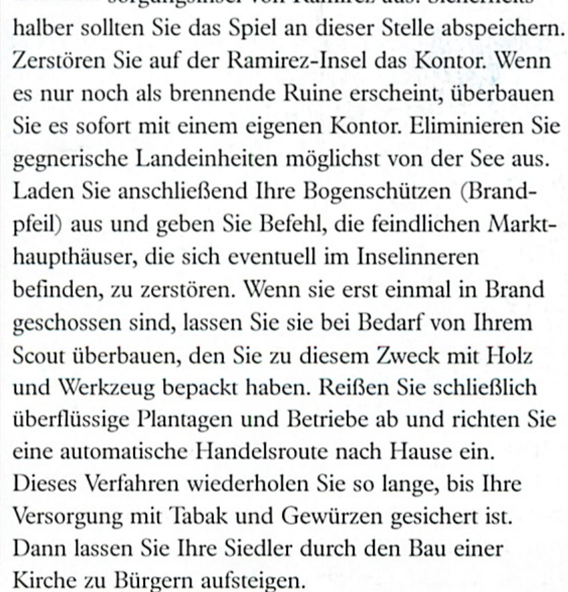
Nachdem Sie Covana mit Eisen beliefert haben, wird Ramirez in die Offensive gehen. Seine Schiffe werden früher oder



später auch in Ihrem Siedlungsgebiet patrouillieren. Dann wird es gefährlich für alle Schiffe, die einfach nur vor Anker liegen, denn sie werden umstandslos versenkt. Halten Sie Ihre Flotte deshalb stets in Bewegung und fliehen Sie, wenn nötig. Versuchen Sie unbedingt, Gefechte zu vermeiden. Bauen Sie lieber eine Werft mit den entsprechenden Versorgungsbetrieben (Holz, Seile, Stoffe, Schiffskanonen), damit Sie lädierte Schiffe regelmäßig reparieren können.

Achtung

Schiffsreparaturen sind extrem teuer! Sie kosten, prozentual gerechnet, genauso viel wie ein Neubau – wenn man von den Schiffskanonen einmal absieht. Die Reparatur eines zu 90% zerstörten Schiffes kostet also 90% des Neupreises an Geld plus Holz, Stoffe und Seile. So können durch ein leichtsinniges Seegefecht schnell Kosten von mehreren tausend Goldstücken entstehen, die Ihren finanziellen Spielraum gewaltig einschränken. Lassen Sie Ihre Kriegsschiffe deshalb nur in der Gruppe kreuzen und verschieben Sie materialintensive Kämpfe auf später, wenn Sie es sich von Ihrer Bilanz her leisten können.



Die Versorgung mit Tabakwaren und Gewürzen ist in



dieser Mission relativ einfach. Ziehen Sie Ihre Kriegsflotte zusammen und laden Sie den Scout, die Bogenschützen sowie ausreichend Holz und Werkzeuge ein. Segeln Sie gen Süden und suchen Sie sich eine passende Versorgungsinsel von Ramirez aus. Sicherheitshalber sollten Sie das Spiel an dieser Stelle abspeichern. Zerstören Sie auf der Ramirez-Insel das Kontor. Wenn es nur noch als brennende Ruine erscheint, überbauen Sie es sofort mit einem eigenen Kontor. Eliminieren Sie gegnerische Landeinheiten möglichst von der See aus. Laden Sie anschließend Ihre Bogenschützen (Brandpfeil) aus und geben Sie Befehl, die feindlichen Markthaupthäuser, die sich eventuell im Inselinneren befinden, zu zerstören. Wenn sie erst einmal in Brand geschossen sind, lassen Sie sie bei Bedarf von Ihrem Scout überbauen, den Sie zu diesem Zweck mit Holz und Werkzeug bepackt haben. Reißen Sie schließlich überflüssige Plantagen und Betriebe ab und richten Sie eine automatische Handelsroute nach Hause ein. Dieses Verfahren wiederholen Sie so lange, bis Ihre Versorgung mit Tabak und Gewürzen gesichert ist. Dann lassen Sie Ihre Siedler durch den Bau einer Kirche zu Bürgern aufsteigen.



Indem Sie das gegnerische Kontor überbauen, wechselt die Tabakinsel mit allen Gebäuden ihren Besitzer.

Setzen Sie ansonsten vorerst nur auf Guerillataktik: Machen Sie im Süden Jagd auf unbewaffnete Handelsschiffe des Gegners. Kümmern Sie sich auch um die anderen Versorgungsinseln. Falls Sie die Standardstrategie verfolgen, können Sie auch jetzt schon die südliche Stadt von Ramirez (Insel C) mit einer Handvoll Bogenschützen ohne Gefahr niederbrennen. Falls Sie jedoch die andere Lösungsvariante gewählt haben und die direkte Übernahme der Stadt planen, sollten Sie die Einnahme der Tabak- und Gewürzinseln auf später verschieben. Landen Sie mit den vier Bogenschützen und dem Scout, die Sie bereits in die Mission mitgebracht haben, auf der Insel C. Scout und Schiff sollten genügend Baumaterial dabeihaben. Übernehmen Sie zuerst die Eisen- und Werkzeugproduktion auf der östlichen Stadtseite, indem die Bogenschützen das Marktgebäude zerstören und der Scout es mit einem eigenen Markt überbaut. Erobern Sie im Anschluss alle weiteren Märkte und schließlich das Kontor im Süden. Stimmen Sie Bevölkerung und Produktion Ihrer Städte aufeinander ab und sorgen Sie dann doch, wie oben beschrieben, für ausreichend Tabak und Gewürze.

Sobald Ihre Einwohner den Bürgerstatus erreicht und Sie Covana mit genügend Eisen versorgt haben, geht die Kampagne weiter und Sie erhalten einen neuen Auftrag. (Sehen Sie notfalls mit F1 in der Onlinehilfe nach.)

Der Aufbau Eurer Siedlung und die Erzförderung gestalten sich außerordentlich schwierig. Aus dem Hinterhalt ausgeführte Attacken kleiner Truppen setzen Euch und Eurem Verbündeten stark zu. Schließlich habt Ihr den kleinen Ort zu einer stattlichen Gemeinde ausgebaut und das Eisen, wie abgesprochen, an Covanas Posten geliefert. Dieser hat offensichtlich kein Händchen für das Verwalten von Ansiedlungen. Die Verteidigung seiner Kommandantur lässt zu wünschen übrig und so kommt es, dass die immer häufigeren Attacken des Feindes von Euch komplett abgewehrt werden müssen. Der Stützpunkt Eures Widersachers ist schnell aufgespürt. Nach reiflicher Überlegung entscheidet Ihr Euch, die beiden Hauptstädte des Gegners in Schutt und Asche zu legen und Ihm so die Basis für seinen aggressiven Expansionsdrang zu nehmen.

2. Missionsziel

Macht Ramirez' Hauptstädte dem Erdboden gleich. Er fährt unter dem violetten Banner.

Sorgen Sie in dieser Phase zunächst einmal für eine Versorgung Ihrer Stadt mit Seidenstoffen, was Ihre Gewinne deutlich erhöhen wird, und bauen Sie eine Universität, an der Sie die wichtigsten Technologien erforschen. Da es in der Inselwelt keine Marmorvorkommen gibt, können Sie weder ein Badehaus noch eine Bibliothek errichten. Das bedeutet erstens, dass die Stufe ‚Bürger' bereits das Maximum dessen ist, was Sie zivilisatorisch erreichen können. Zweitens können Sie den Mörser weder erforschen noch bauen. Es ist jedoch möglich, einzelne dieser Waffen im Gefecht zu erobern.
Um Kosten zu sparen, reißen Sie die Universität wieder ab, sobald die Forschungsarbeiten abgeschlossen sind. Erhöhen Sie die Anzahl Ihrer Wohnhäuser notfalls auf 50 Bürgerhäuser, damit Sie ausreichend Einnahmen verzeichnen, womit Sie die umfangreiche Eisen- und Waffenproduk-



Das strategische Vorgehen gegen Ramirez' südliche Stadt auf der Insel C.

tion, eine große Flotte und ein großes Heer zu finanzieren.

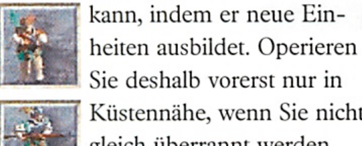
Behalten Sie dabei Covanas Stadt und Ihre eigene ständig im Auge. Ramirez' Truppen werden von Zeit zu Zeit versuchen, zu landen und Unfrieden zu stiften. Speichern Sie auch regelmäßig ab. Bauen Sie schnell Ihre Flotte auf und übernehmen Sie möglichst bald die Seeherrschaft, damit Ramirez nicht den Spieß umdreht und bei Ihnen einmarschiert.

Erforschen Sie außerdem die großen Schiffstypen und errichten Sie eine große Werft, in der Sie eine Flotte von vier bis sechs großen Kriegsschiffen bauen, die Sie mit Kanonen bewaffnen. Gehen Sie schließlich im Bereich der verbliebenen Ramirez-Stadt (Insel D) zum Angriff über. Vernichten Sie die feindliche Flotte, die Werft und das Kontor und beginnen Sie mit dem Küstenbombardement: Zerstören Sie alle Einheiten und Gebäude in Ufernähe. Denken Sie auch daran, beschädigte Schiffe zu reparieren oder zu ersetzen.



Nach dem Ausschalten der gegnerischen Kriegsschiffe wird Ramirez' Handelsflotte gestellt und vernichtet, danach ebenso das Kontor und die Werft.

Stellen Sie eine schlagkräftige und vielseitige Armee zusammen, wie es im Kapitel ‚Militärische Taktiken' beschrieben wird. Schiffen Sie die Truppen ein und segeln Sie zu Ramirez' nördlicher Insel. Wenn Sie möchten, speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie die Soldaten an Land setzen. Ramirez' Truppen bemerken sofort, dass Sie in sein Hoheitsgebiet eingedrungen sind, und gehen zum Gegenangriff über. Er hat dabei den Vorteil, dass er eigene Verluste schneller ausgleichen



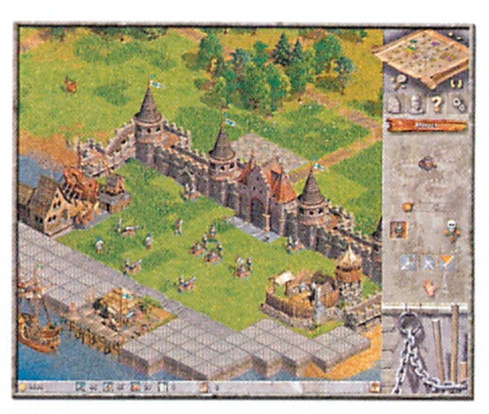


kann, indem er neue Einheiten ausbildet. Operieren Sie deshalb vorerst nur in Küstennähe, wenn Sie nicht gleich überrannt werden möchten. Sie müssen auf der Insel immerhin mit 100 bis 200 Gegnern rechnen, die in Gruppen von fünf bis zehn Einheiten ins Gefecht geführt werden. Am besten wenden Sie die Lockvogel-Taktik an und ziehen Ihr Expeditionskorps notfalls wieder an Bord, bevor Sie alle Ein-heiten verlieren. Suchen Sie sich ein ruhiges Plätzchen, wo Sie Ihre Truppen heilen und wieder neu sortieren, bevor es abermals in die Schlacht geht. Dazu können Sie auf der Insel D auch einen Brückenkopf einrichten, an dem Sie Ihre Einheiten in Ruhe wieder auf Sollstärke bringen.







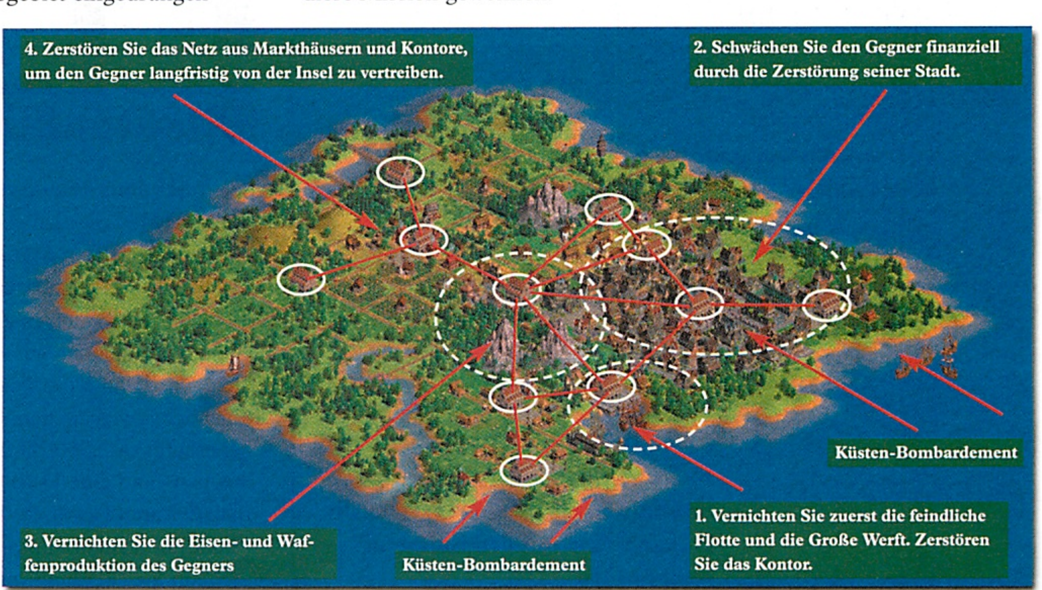


Bauen Sie bei Bedarf auf der gegnerischen Insel einen Brückenkopf mit Festung und Werft, damit Sie Ihre Verluste schnell ersetzen können.

Konzentrieren Sie sich auf der Insel D zuerst auf die Zerstörung der küstennahen Märkthaupthäuser und des Stadtkerns. Dieses Vorgehen bremst zwar nicht den schier unerschöpflichen Nachschub des Gegners an militärischen Einheiten, aber es hemmt den Wiederaufbau zerstörter Gebäude, da Ramirez irgendwann das Geld ausgeht.

Achten Sie mit Argusaugen auf die gegnerischen Mörser! Diese können jeder Truppenansammlung und selbst Ihren Schiffen sehr gefährlich werden. Ihre Taktik sollte so aussehen, dass Sie die Bedienmannschaften durch gezielten Einsatz von Kavallerie, Schützen oder Artillerie ausschalten, die Geschütze möglichst unversehrt erbeuten und in die eigene Armee eingliedern.

Kämpfen Sie sich auf diese Weise bis ins Inselinnere vor und zerstören Sie die Eisen- und Waffenproduktion sowie die Festung. Sobald der letzte Marktplatz zerstört ist, haben Sie diese Mission gewonnen.



Das strategische Vorgehen gegen Ramirez' nördliche Hauptstadt (Insel D).

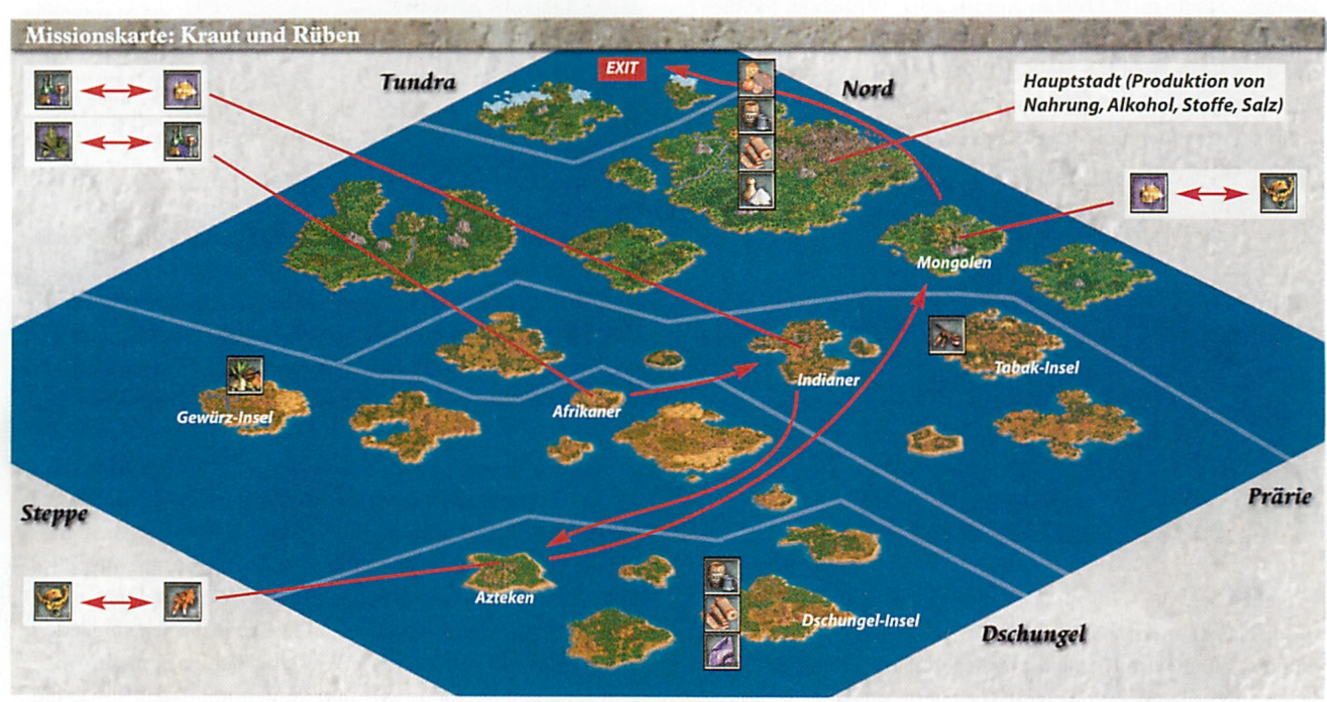
Mission 3 Kraut und Rüben

Ungläubig schaut Ihr auf die Überreste Eurer einstmals blühenden Stadt. Der von Euch eingesetzte Statthalter ist mit den gesamten Einnahmen auf und davon. Überall herrscht Misswirtschaft, viele Häuser und Betriebe wurden falsch gebaut und ganze Produktionsketten liefern keine Waren. Schweren Herzens nehmt Ihr die Dinge noch einmal selbst in die Hand und macht Euch daran, die Wirtschaft Nova Foras wieder anzukurbeln.

1. Missionsziel

- Ordnet die wirtschaftlichen Verhältnisse, sorgt für eine positive Gesamtbilanz in all Euren Städten und siedelt mindestens 100 Bürger an.

Missionskarte: Kraut und Rüben



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★
Startkapital	25.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	nein
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja (inklusive Pest)
Besonderheiten	Aufstieg zu Kaufleuten nicht möglich (kein Marmor!). Folgende Bauoptionen sind nicht verfügbar: Pelztierjäger, Weinbauer, Goldmine, Goldschmiede (siehe die Handelskette mit den Kulturen weiter unten).

Missionslösung

Nach Ihrer Rettungsaktion für den Herzog in Mission 2 kehren Sie also guter Dinge in Ihre Wahlheimat Nova Fora aus der ersten Mission zurück. Sie finden also dieselbe Inselwelt vor wie ganz zu Beginn, jedoch hat sich in der Zwischenzeit so einiges getan: Sie besitzen nun auch diverse Außenproduktionen auf anderen Inseln, und Ihre anfänglich kleine Stadt auf Nova Fora hat sich mittlerweile eigentlich prächtig entwickelt, denn die Siedlung auf Ihrer Hauptinsel beherbergt ca. 1.900 Bürger. Zudem wurden eine Prärie-, eine Steppen- und eine Dschungel-Insel besiedelt, auf denen die Bedarfswaren Gewürze, Tabakwaren, Seidenstoffe, Baumwolle (Stoffe) und Alkohol produziert werden. So weit, so gut.

Wenn Sie allerdings einen Blick auf Ihre Gesamtbilanz werfen, wird sich Ihr Wohlgefallen schnell in Missmut verwandeln, denn unterm Strich weist sie zu Beginn einen fetten Verlust von



minus 2.500 Goldstücken auf! Sie müssen also die Ärmel hochkrempeln und Ordnung in Ihr Wirtschaftsleben bringen, damit Sie wieder schwarze Zahlen schreiben. Eine weitere Bedingung dieser Mission ist, dass mindestens 100 Bürger Ihre Hauptinsel bevölkern müssen. Diese Einwohnerzahl haben Sie zwar bereits locker erreicht, aber dabei wird es nicht bleiben: Im Zuge der ökonomischen Aufräumarbeiten wird diese Zahl noch einmal kräftig zurückgehen.

Tipp

Um im Inselreich gründlich Ordnung zu schaffen, ist schnelles Handeln gefragt. Schalten Sie die Spielgeschwindigkeit deshalb sofort über die Taste F8 in den langsamsten Modus und verschaffen Sie sich erst einmal ein genaues Bild von Ihrer Stadt und den drei Versorgungsinseln. Machen Sie sich dann unverzüglich an die nachfolgenden Aufgaben und Aktionen, und zwar in der niedrigsten Spielgeschwindigkeit! Denn bei der negativen Bilanz wird Ihr Startkapital schmelzen wie Butter in der Sonne. Für diverse Infrastruktur- und Baumaßnahmen brauchen Sie aber unbedingt noch etwas Bares.

Die grobe Vorgehensweise: Kümmern Sie sich zuerst um die drei Produktionsinseln und ändern Sie, was dort im Argen liegt: überflüssige Gebäude abreißen und fehlende Betriebe errichten, das Straßennetz ausbauen und Handelsrouten neu gestalten. Erst dann machen Sie sich an die Neugestaltung Ihrer Hauptinsel.

Die Umgestaltung der Dschungel-Insel

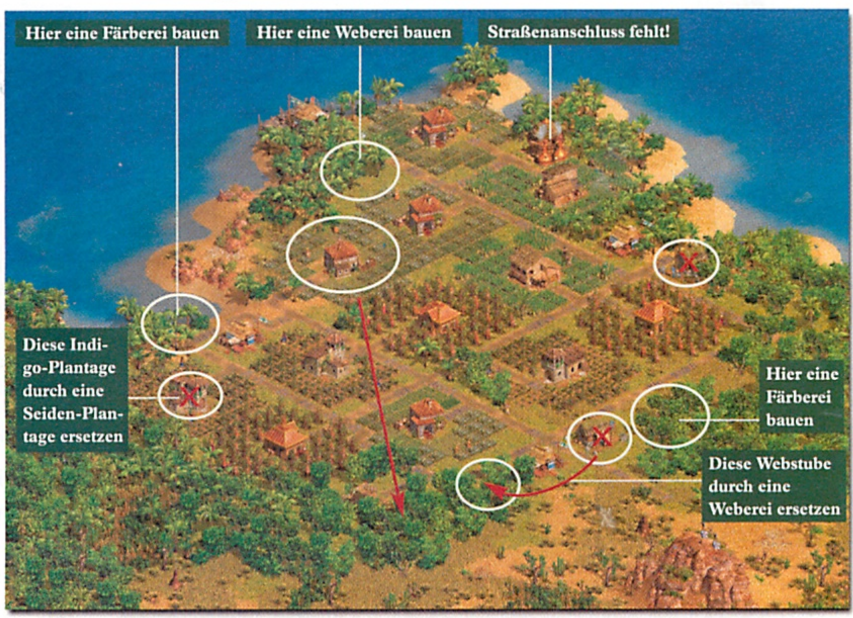
Auf der südlichen Dschungel-Insel produzieren Sie momentan Alkohol, Baumwolle (Stoffe) und Seidenstoffe. Ein großes Kriegsschiff ist mit dem Transport der dort geschaffenen Waren zur Hauptinsel beschäftigt. Dummerweise werden auf der Handelsroute dieses Schiffes aber nur Seidenstoffe und Alkohol verladen. Ändern Sie also die Route so, dass auch die Stoffe mitgenommen werden!



Setzen Sie außerdem ein zweites Schiff für den Warentransfer von der Insel nach Hause ein. Dabei sollten Sie auf das Timing achten: Starten Sie mit einem der Schiffe, die vor der Hauptinsel ankern, etwa zu dem Zeitpunkt, an dem das erste Transportschiff bei der Dschungel-Insel ankommt, eine zweite, phasenverschobene Handelsroute für Alkohol, Stoffe und Seidenstoffe. So kommen die Frachter sich nicht ins Gehege, die Warenlieferungen erfolgen gleichmäßiger und die Bilanz bleibt ausgeglichener.

Anschließend kümmern Sie sich um die Produktionsanlagen auf der Dschungel-Insel selbst, und zwar so:

1. Überprüfen Sie die Straßenanbindung der vorhandenen Rumbrennerei und sorgen Sie dafür, dass ein **Feldweg** bis vor die Tür führt.
2. Entfernen Sie eine der drei Indigoplantagen und errichten Sie stattdessen eine **vierte Seidenplantage.** Außerdem bauen Sie **2 Färbereien.** Baumaterial dazu ist auf der Insel genügend vorhanden (Platzierungen siehe Abbildung unten).
3. Entfernen Sie die beiden Webstuben und errichten Sie stattdessen **2 Webereien** (Platzierungen siehe Abbildung unten).
4. Sobald Sie wieder etwas Luft haben, d.h. sobald Sie auch die Produktion auf den anderen Inseln optimiert haben, können Sie zusätzlich das Straßennetz auf der Dschungel-Insel komplett überarbeiten. Keine der dortigen Plantagen benötigt beispielsweise einen Straßenanschluss, wenn die weiterverarbeitenden Betriebe ganz in der Nähe sind. Löschen Sie die überflüssigen Feldwege und legen Sie dort zusätzliche Felder an.
5. Sortieren Sie die Plantagen so um, dass jeweils zwei Baumwollplantagen mit einer Weberei bzw. zwei Seidenplantagen und eine Indigopflanzung mit einer Färberei als eng funktionierende Gruppe zusammenstehen.
6. Bauen Sie bei Bedarf eine dritte **Produktionskette für Seidenstoffe** (für den Abschluss der Mission nicht zwingend erforderlich).



Die nötigen Änderungen auf der Dschungel-Insel im Überblick.

Die Optimierung der Prärie-Insel

Auf der Prärie-Insel produzieren Sie über insgesamt drei Produktionsketten Tabakwaren. Ein Schiff ist für den Nikotintransport zur Hauptinsel bereits zugeteilt. Hier nehmen Sie folgenden Änderungen vor:

1. Entfernen Sie die beiden Forsthäuser neben dem Kontor, um die Betriebskosten zu sparen.
2. Kontrollieren Sie auf allen Tabakplantagen die Bodenauslastung – viele Betriebe nutzen nicht die komplette Anbaufläche aus. Entfernen Sie (später) die Straßen, die zu den Plantagen führen, und pflanzen Sie auf der ungenutzten Fläche Tabak an.
3. Bauen Sie (später) eine **vierte Produktionskette für Tabakwaren** (2 Tabakplantagen + 1 Tabakverarbeiter), um Ihre Bilanz weiter zu verbessern (für den Abschluss der Mission nicht unbedingt erforderlich).



Die nötigen Änderungen auf der Prärie-Insel im Überblick.

Optimierung der Steppen-Insel

Auch auf der Insel der Gewürze müssen Sie einige kleine Änderungen vornehmen. Die Transportroute zu dieser Insel ist übrigens in Ordnung.

1. Entfernen Sie das Forsthaus neben dem Kontor.
2. Die äußere, nördliche Gewürzplantage ist zu weit vom Kontor entfernt, sodass dort keine Waren abgeholt werden. Errichten Sie deshalb **ein weiteres Markthaupthaus,** so dass auch diese Plantage von den Marktkarren angelaufen werden kann (Platzierung siehe nachfolgende Abbildung).
3. Bringen Sie ca. 10 t Ziegel von der Hauptinsel in die Steppe und errichten Sie damit eine **fünfte Gewürzplantage.**



Die nötigen Änderungen auf der Steppen-Insel im Überblick.

Die Optimierung der Hauptinsel

Die Stadt, in der zu Beginn der Mission wie gesagt ca. 1.900 Bürger leben, ist sehr unübersichtlich. Gut versteckt zwischen den etwa 70 Bürgerhäusern befindet sich eine ganze Reihe von Handwerksbetrieben, die Sie schlicht und einfach nicht brauchen. Da Sie finanziell überhaupt keinen Spielraum haben, sollten Sie sich von solchen unsinnigen Gewerken natürlich so schnell wie möglich trennen.

Sorgen Sie also zuerst in der Stadt für Ordnung, und zwar so:

1. In Ihrem Lager befinden sich schon fast 100 t Seile. Lösen Sie deshalb die Seilerei und die Hanfplantage auf, die Sie in dieser Phase nicht mehr brauchen.
2. Da Sie für diese Mission kein Militär benötigen, können Sie den Rüstungsbauer entfernen.
3. Bürger verbrauchen keine Kleidung und kein Leder. Reißen Sie deshalb die insgesamt vier Schneidereien und die Gerberei innerhalb der Stadt ab.
4. Wegen der vielen Rinderfarmen benötigen Sie die Bäckerei am Marktplatz im Prinzip nicht – reißen Sie auch dieses Gebäude einfach ab.
5. Der Marktplatz beim Bergwerksbereich hat überhaupt keine Marktstände! Bauen Sie dort Stände für Nahrung/Salz, Stoffe/Leder, Tabak/Gewürze und einen Kleidungsstand, aber jeweils erst dann, wenn wieder Baumaterial vorrätig ist. Legen Sie dazu einige Marktplatzfelder still und errichten Sie an deren Stelle die Stände.



In der Stadt müssen Sie hauptsächlich Produktionsgebäude abreißen, die unnötige Kosten verursachen.

Anschließend müssen Sie sich um die Produktionsbetriebe außerhalb der Stadt kümmern (siehe Abbildung unten). Auch hier steht wieder eine Abrissorgie an. Im Einzelnen:

1. Lassen Sie die Gerberei direkt neben dem Markthaupthaus stehen. Die andere Gerberei etwas unterhalb davon reißen Sie ab.
2. Reduzieren Sie die Zahl der Jäger bzw. Jagdhütten auf zwei, sodass Sie in diesem Bereich der Stadt insgesamt drei Jagdhütten entfernen können. Zusammen mit den vorhandenen Rinder- und Getreideproduktionsketten (siehe unten) produzieren Sie genügend Nahrung.

3 Eine Salzmine und eine Saline zur Salzproduktion sind vollkommen ausreichend. Entfernen Sie das andere Produktionspaar.

4 Sie benötigen im Prinzip nur drei Forsthäuser, eine Eisenerzmine, eine Erzschmelze und einen Schmied, um auch weiterhin genügend Baumaterial zu produzieren. Trennen Sie sich deshalb von der zweiten Erzmine und der Köhlerei. Errichten Sie ein **drittes Forsthaus** in diesem Bereich und pflanzen Sie neue Bäume im Einzugsbereich der Forsthäuser.

5 Auf dem Festungsberg lungern zwischen etlichen Erzschmelzen und der Festung zahlreiche Büchsenmacher, Bogenmacher, Waffenschmiede, Kriegsmaschinenbauer und dergleichen herum – die besten Voraussetzungen für eine militärische Aufrüstung. Da Sie in dieser Mission jedoch keinerlei kriegerische Ziele verfolgen, können Sie alle Gebäude in diesem Festungsbereich entfernen, inklusive des dortigen Markthaupthauses. Wenn Sie es als Erstes abreißen, verschwinden die meisten Gebäude von alleine und Sie sparen sich einige Mausklicks. Da die vorhandenen Wachtürme keine Unterhaltskosten verursachen, können sie stehen bleiben.



Außerhalb der Stadt können Sie den gesamten Festungsberg abräumen und einige weitere Produktionsbetriebe niederreißen.

Anschließend begeben Sie sich in den Landwirtschaftsbereich Ihrer Stadt. Auch hier sieht es übel aus, sodass Sie eine Menge zu tun haben. Organisieren Sie diesen Bereich am besten neu (siehe auch Abbildung unten), und zwar so:

1 Öffnen Sie zunächst einmal das Stadttor für die Marktkarren!

2 Reißen Sie anschließend die beiden Fischerhütten ab. Die Unterhaltskosten dieser Betriebe sind im Vergleich zu ihrem Output viel zu hoch! Außerdem produzieren Sie über andere Produktionszweige genug Nahrung.

3 Entfernen Sie alle vier Jagdhütten, die Gerberei, sämtliche sechs Forsthäuser, die beiden Hanfplantagen, die Seilerei sowie die eine kleine Farm, die Nahrung produziert.

4 Löschen Sie danach die Felder, Waldflächen und Straßen, die Sie jetzt nicht mehr brauchen, damit Sie eine Übersicht über die freien Nutzflächen bekommen. **Zu diesem Zeitpunkt sollte Ihre Bilanz schon fast wieder positiv ausfallen.**

5 Bauen Sie mit weiteren **2 Hopfenfarmen und 1 Brauerei** Ihre Alkoholproduktion auf insgesamt acht Hopfenfarmen und vier Brauereien aus. Überprüfen Sie bei dieser Gelegenheit auch die Auslastung der alten Farmen: Entfernen Sie unnötige Straßen und legen Sie neue Felder an. Wenn Sie dann ausreichend Alkohol auf Lager haben, trennen Sie sich von den vier überalterten Kartoffelbauern.

6 Im Landwirtschaftsbereich auf der Hauptinsel gibt es zwei Webereien. Umgeben Sie jede davon mit **je 3 Schaffarmen** und reißen Sie getrost diejenigen Schaffarmen ab, die gar nicht im Einzugsbereich der Webereien liegen. Zur **Erinnerung:** Auf der Dschungel-Insel produzieren zwei weitere Webereien Stoffe, so dass Sie mit dieser Ausstattung auf der sicheren Seite sind.

7 Damit Ihre Bürger ausreichend ernährt werden können, brauchen sie Folgendes: zwei Jagdhütten (beim Festungsberg – siehe oben), drei Fleischereien samt je zwei Rinderfarmen und eine Bäckerei mit vier Getreidefarmen und zwei Mühlen. Um diese Produktionsketten zu vervollständigen, errichten Sie zusätzlich eine **Rinderfarm** in der Nähe des Stadttors (zur Versorgung der dortigen Fleischerei) und eine **Fleischerei** in der Nähe des Markthaupthauses mit den vier Rinderfarmen. Behalten Sie die vier Getreidefarmen und die zwei Windmühlen nahe der Bäckerei bei und reißen Sie die beiden Getreidefarmen und die Mühle in der Mitte des Landwirtschaftsbereichs ab.

8 Die Heilkräuterplantage hat keinen Straßenanschluss! Sorgen Sie dafür, dass ein Marktkarren die dort gezogenen Heilkräuter abholen und einlagern kann.



Den Landwirtschaftsbereich auf Ihrer Hauptinsel müssen Sie gründlich umstrukturieren.

Nach allen diesen Maßnahmen werden Sie früher oder später endlich Gewinn machen und die Missionsaufgabe erfüllen – wahrscheinlich schon während der oben genannten Umstrukturierungen im Landwirtschaftsbereich. Sobald Ihre Bilanz das erste Mal wieder positiv ausfällt, erhalten Sie eine neue Missionsaufgabe.

Doch bevor Sie sich an die zweite Missionsaufgabe machen, sollten Sie sich noch um die Eindämmung der Pest kümmern, unter der Ihre Stadt schon seit Spielbeginn leidet. Erforschen Sie dazu in der Schule den Medikus. Bauen Sie dann mitten in der Stadt ein **Medikus-Gebäude** (reißen Sie dazu einige Markplatzfelder ab), sodass möglichst alle Wohnhäuser davon erfasst werden. Falls in der Folgezeit die Heilkräuter knapp werden, wenn die Pest besonders böse umgeht, sollten Sie noch ein oder zwei zusätzliche Heilkräuterplantagen anlegen.

Kaum habt Ihr in mühevoller Kleinarbeit Eure Bilanz wieder auf Vordermann gebracht, bekommt Ihr Besuch von Herzog von Breitenstein. Er wird begleitet von De Freeren, einem übergewichtigen Minister aus dem Stab des Regenten. Breitenstein erzählt Euch von einer Expedition, für die noch ganz bestimmte Waren benötigt werden. Weil De Freeren bei den Vorbereitungen bereits versagt hat, will der Herzog diese schwierige Aufgabe jetzt Euch anvertrauen. Ihr sollt Euch jedoch vorsehen: Die Eingeborenen, die in den Gefilden leben, wo das gefragte Gut zu finden ist, sind untereinander zerstritten und von Breitenstein will den Handel um jeden Preis auf friedlichem Wege abschließen.

2. Missionsziel

Besorgt Euch 20 Tonnen Pelze und 20 Tonnen Heilkräuter und steuert Euer Schiff mit der gesamten Ware an Bord in den hohen Norden.

Die Beschaffung der 20 t Heilkräuter ist kein Problem, da Sie diese selbst anbauen können. Das mit den Pelzen ist dagegen vertrackt, weil Sie diese Ware nicht selbst herstellen. Aber: Der Mongolenstamm auf der östlichen Nachbarinsel, den Sie aus Mission 1 kennen, ist dazu bereit, Pelze gegen Schmuck – und nur gegen Schmuck – einzutauschen. Das wiederum wirft das Problem auf, wo Sie den Schmuck herbekommen…

Um es kurz zu machen – die Lösung all dieser Probleme ist ein Ringtausch unter den vier Kulturen, die es auf der Kartenwelt gibt, und der geht so:

1. Tauschen Sie mit den Afrikanern 20 t Tabakpflanzen (nicht Tabakwaren!) gegen Wein.
2. Tauschen Sie bei den Indianern den Wein gegen Gold.
3. Tauschen sie bei den Azteken das Gold gegen Schmuck.
4. Tauschen Sie schließlich bei den Mongolen den Schmuck gegen Pelze.

Die Ausgangsware des Ringtausches sind also Tabakpflanzen. Horten Sie deshalb mindestens 20 t davon auf Ihrer Prärie-Insel, indem Sie dort für einige Zeit die Produktion der Tabakverarbeiter stilllegen. Die Ernte, die jetzt nicht mehr verarbeitet wird, sammelt sich so in den Lagern an. Achtung: Jetzt müssen Sie auch die Plantagen mit Straßenanschlüssen versehen, sonst werden die Pflanzen nicht von den Marktkarren abgeholt und in die Lager gebracht. Wenn Sie die erforderliche Menge beisammen haben, verladen Sie die Tauschware von der Prärie-Insel auf das noch vorhandene mittlere Kriegsschiff – vergessen Sie nicht, die Tabakverarbeiter wieder zu aktivieren – und segeln erst einmal zurück zur Hauptinsel. Dort bringen Sie dann die außerdem noch geforderten 20 t Heilkräuter an Bord.

Damit Sie mit den unterschiedlichen Kulturen überhaupt Handel treiben können, benötigen Sie auch noch einen Scout. Es gibt aber keinen. Also machen Sie es so: Sie errichten kurzerhand eine kleine Festung, rekrutieren dort den Scout, verfrachten ihn ebenfalls aufs Schiff und reißen die kleine Festung wieder ab. Danach lichten Sie Anker und begeben sich auf Tauschreise.

Besuchen Sie nacheinander die Afrikaner, die Indianer, die Azteken und die Mongolen und führen Sie die Tauschgeschäfte durch wie oben beschrieben.

Wo genau Sie die einzelnen Kulturen jeweils finden, zeigt Ihnen ein Blick auf die Missionskarte. Nach der Rundreise sollten Sie bereits im Besitz der erforderlichen 20 t Pelze sein.



Tipp

Falls bei einer der Transaktionen die Waren des ein oder anderen Tauschpartners zur Neige gehen, warten Sie einfach eine Weile, bis sich der jeweilige Lagerbestand wieder etwas erholt hat. Versuchen Sie dann erneut, Waren auf den Esel bzw. auf den Scout zu packen. Erst wenn Sie keine Ladung mehr aufnehmen können, ist der Handel ausgeglichen.

Fahren Sie abschließend Ihr Schiff, das jetzt 20 t Pelze und 20 t Heilkräuter geladen hat, in die nördliche Ecke der Karte. Dort ist die Mission beendet.



Auf der Suche nach Pelzen für die zweite Aufgabe kommen Sie auch bei den Azteken vorbei, wo Sie Gold gegen Schmuck tauschen.

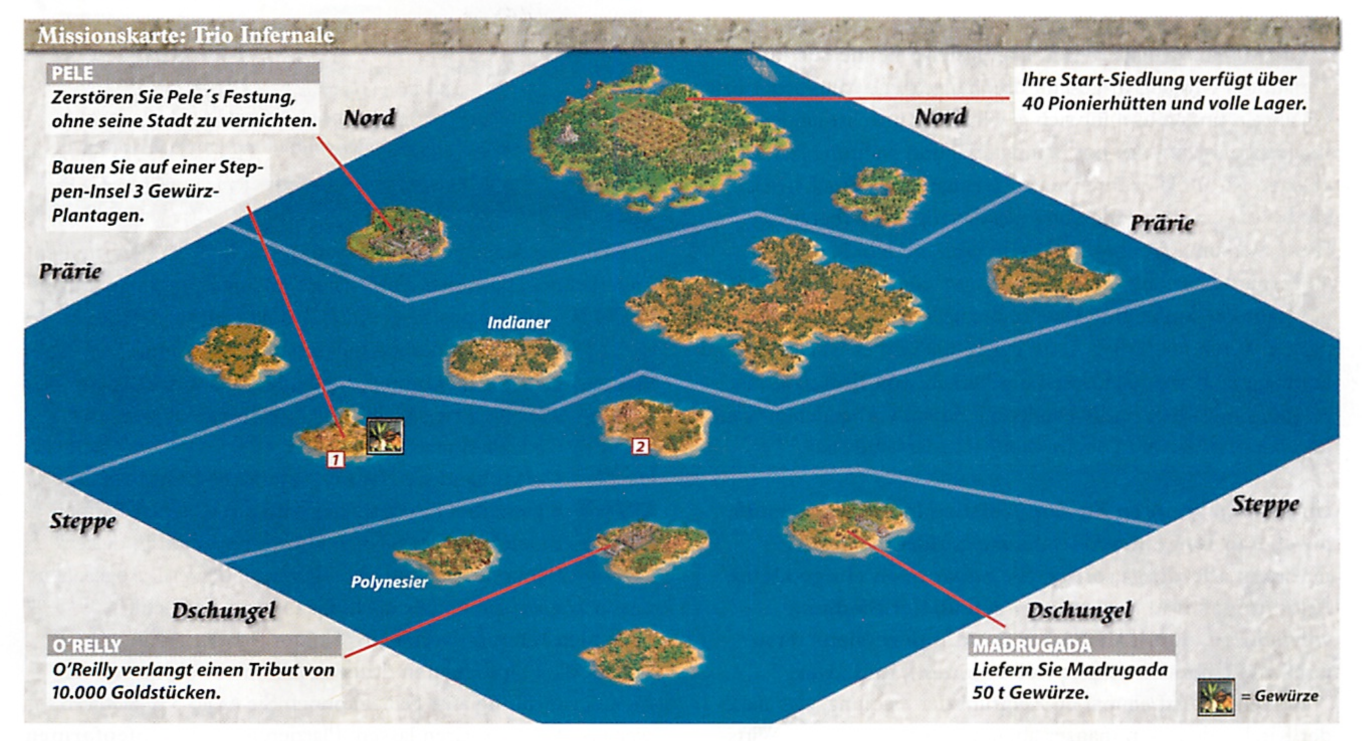
Mission 4 Trio Infernale

Von Breitenstein hat Euch nach Eurer Heimkehr kurzerhand zum Leiter einer weiteren Expedition ernannt. Zurzeit kann nämlich kein freier Händler Walspeck heranschaffen, aus dem man das immer knapper werdende Lampenöl gewinnt. Hauptziel der neuen Forschungsreise ist es daher, etwas von dem dringend benötigten Gut zu erwerben. Zusammen mit Vincent, Eurem treuen Diener, geht Ihr die Vorbereitungen für die Exkursion durch. Euch fehlt noch ein erfahrener Navigator, ein guter Steuermann und ein militärisch versierter Stratege. Doch gute Männer sind nicht leicht zu finden und oft schwer zu überreden – also schickt Ihr ein Schiff aus...

Missionsziele

- **Findet heraus, wie Ihr O'Reilly für Eure Unternehmung gewinnen könnt.**
- **Was wohl nötig ist, um Madrugada als Steuermann anzuheuern?**
- **Zerstört Admiral Pelés Festung, um ihn von Euch zu überzeugen.**

Missionskarte: Trio Infernale



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★★
Startkapital	10.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	ja
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	Bestehende Siedlung mit 40 Pionierhütten und zahlreichen Betrieben.

Missionslösung

Vorweg: Die vierte Mission der Kampagne ist relativ einfach und schnell geschafft. Der Lösungsweg wird daher im Folgenden nur soweit aufgezeigt, als es zur Lösung der Mission wirklich notwendig ist. Wenn Sie dabei – abweichend von der folgenden Darstellung – mehr Gebäude bauen und länger siedeln möchten, dürfen Sie das natürlich gerne tun. Da der freie Händler diesmal aber keine Werkzeuge verkauft, müssen Sie für diesen Fall auf der Stufe ‚Siedler' noch eine eigene Werkzeugproduktion errichten und außerdem eine Produktionskette für Tabakwaren. Sie können Ihre Siedlung auch bis zur Stufe ‚Bürger' ausbauen und die Missionsaufgaben danach erledigen – allerdings ist dieser verlängerte Weg zur Lösung der gestellten Aufgaben nicht nötig.

Die Missionsaufgaben sind klar gestellt: Sie müssen im Verlauf der Mission insgesamt drei fähige neue Mitarbeiter bzw. Gefährten finden und für sich gewinnen. Zunächst landen Sie Ihr Handelsschiff, das mit Baumaterial und Nahrung schwer beladen ist, am Ufer Ihrer neuen Heimatinsel – einer Insel, die bereits eine Niederlassung des Herzogs beherbergt. Diese Siedlung, die Ihre Basis sein wird, besteht bereits aus 40 Pionierhütten mit einer Kapelle und zahlreichen Betrieben, die Nahrung, Stoffe und Alkohol herstellen. Die Lager sind bei diesen Waren mit jeweils 100 t gut gefüllt und es ist ausreichend Baumaterial vorhanden. Auch der Verkauf von Bedarfswaren an Ihre Einwohner findet bereits mit einem vorhandenen Stand für Nahrung/Salz und einem Stoffe-/Lederstand statt.

Im Prinzip könnten Sie den Aufstieg in die Siedlerstufe durch den Bau eines Wirtshauses sofort in Angriff nehmen, allerdings sollten Sie zuvor noch einige kleine Änderungen und Verbesserungen an der Siedlung vornehmen, damit sie besser funktioniert (siehe dazu auch die Übersichtskarte weiter unten), und zwar:

Reißen Sie erst einmal im Zentrum der Siedlung, also nahe der Kirche, drei Wohnhäuser ab, um dort Platz für eine Wirtshaus, eine Schule und ein Feuerwehrhaus zu schaffen. Wie Sie ja wissen, sollten diese öffentlichen Gebäude zentral positioniert werden, damit möglichst alle Wohnhäuser im Einzugsbereich dieser Gebäude zu liegen kommen und so versorgt werden. Es hilft also nichts: Sie müssen im Zentrum Platz schaffen.

Alkohol wird in der Siedlung bis dato nur mit einer einzigen Kartoffelfarm produziert. In einem nächsten Schritt erweitern Sie die Alkoholproduktion, indem Sie eine der bestehenden kleinen Farmen von Nahrung auf Alkohol umstellen: Planzen Sie im Einzugsbereich der betreffenden Farm einfach Kartoffeln an.

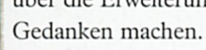
Danach können Sie auch schon **1 Wirtshaus** im Zentrum der Siedlung errichten. Die Pioniere warten jetzt nur noch darauf, dass ihr Bedarf an Leder gestillt wird, um sich zu Siedlern zu entwickeln. Von dieser Ware haben Sie zu Beginn nichts auf Lager, aber die bestehende Gerberei sorgt dafür, dass die Bestände nach und nach anwachsen. Lassen Sie dann alle Wohnhäuser zu Siedlerhäusern aufsteigen, sodass Sie in der Siedlerstufe letztendlich auf ca. 550 Einwohner blicken.

Richten Sie ab einer Zahl von 50 Siedlern **1 Steinbruch** mit **1 Steinmetz** ein (Platzierung siehe Abbildung unten). Da Sie in dieser Mission nur wenige neue Gebäude bauen müssen, genügt ein Steinmetz vollkommen. Sobald Sie dann genügend Ziegel und Holz auf Lager haben, errichten Sie im Zentrum **1 Schule.** Dazu müssen Sie wohl Holz vom Schiff ins Kontor überführen, weil die übrigen Lagervorräte für den Ausbau der Pionierhütten zu Siedlerhäusern verbraucht werden. Erforschen Sie in der Schule den Brunnen und die Feuerwehr und platzieren Sie schließlich, ebenfalls im Zentrum der Siedlung, **1 Feuerwehr-Gebäude.** Damit steuern Sie der permanenten Gefahr eines Stadtbrands entgegen.

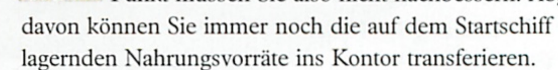
> **Achtung**
> Sollte Ihrer Siedlung eine Feuersbrunst drohen, noch bevor Sie ihr mit der Feuerwehr wirksam begegnen können, so dämmen Sie den Brandherd ein, indem Sie das Wohnhaus, das in Flammen steht, kurzerhand abreißen und hinterher neu errichten.

Wenn Sie danach einen Blick auf Ihre Bilanz werfen, werden Sie erkennen, dass sich diese – nach anfänglichen roten Zahlen – wieder positiv gestaltet. Damit Ihre ca. 550 Siedler fortan nicht darben müssen und auf dumme Gedanken kommen, sollten Sie sich unverzüglich über die Erweiterung der Bedarfswarenproduktionen Gedanken machen.





Die vorhandene Nahrungsproduktion mit zwei Jagdhütten, drei Fischerhütten und zwei kleinen Farmen ist auch auf der Siedlerstufe ausreichend. In diesem Punkt müssen Sie also nicht nachbessern. Abgesehen davon können Sie immer noch die auf dem Startschiff lagernden Nahrungsvorräte ins Kontor transferieren.



Die Alkoholproduktion dagegen fällt mit zwei Kartoffelfarmen etwas dürftig aus. Dabei können Sie es ab 360 Siedlern weitaus effektiver gären lassen: Platzieren Sie **2 Hopfenfarmen**

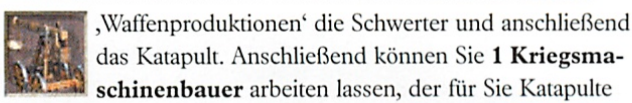
und **1 Brauerei** (siehe Abbildung unten). Damit hätten Sie die gute Laune ihrer Einwohner erst einmal gesichert.

Auch die Stoffproduktion sollten Sie ankurbeln. Erforschen Sie in der Schule die Weberei, sobald die dafür erforderlichen 20 Wissenspunkte verfügbar sind. Reißen Sie danach die überholte Webstube ab und ersetzen Sie sie durch **1 Weberei.** Zusätzlich geben Sie ihr eine **dritte Schaffarm** zur Seite.

Mit diesen Produktionserweiterungen sind Sie, was die Bedarsdeckung Ihrer Siedler betrifft, für den Rest der Mission auf der sicheren Seite. Der Abbau von Salz oder Eisenerz ist übrigens nicht notwendig: Das eine kommt zu teuer und das andere ist überflüssig, weil für die nötigen Gebäude ohnehin genügend Werkzeuge zur Verfügung stehen.

Bevor Sie sich daran machen, die drei Missionsaufgaben zu erledigen, errichten Sie auf Ihrer Hauptinsel noch zwei weitere Produktionen:

Erforschen Sie zunächst einmal in der Schule im Bereich



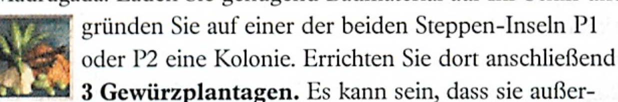
‚Waffenproduktionen' die Schwerter und anschließend das Katapult. Anschließend können Sie **1 Kriegsmaschinenbauer** arbeiten lassen, der für Sie Katapulte herstellt, die Sie später noch brauchen werden. Da Sie für diese Kriegsmaschinen außer Holz auch Seile benötigen, müssen Sie außerdem noch **1 Hanfplantage** und **1 Seilerei** errichten.

Sie haben danach auf Ihrer Insel das Wichtigste erledigt und Ihre Bilanz wird allmählich leicht positiv ausfallen. Machen Sie sich nun an die Erfüllung der eigentlichen Missionsziele.



Senden Sie Ihr Schiff auf Kundschafterfahrt zu den umliegenden Inseln aus. Auf der Missionskarte oben sehen Sie, wo Sie die drei gesuchten Personen Pelé, O'Reilly und Madrugada finden. Nebenbei werden Sie die Kulturen der Indianer und Polynesier entdecken. Steuern Sie dann nacheinander die drei Inseln an, auf denen sich die Gesuchten aufhalten, und achten Sie dabei auf die akustischen Hinweise, die Aufschluss über die geforderten Tribute bzw. Aufgaben geben. Nachdem Sie alle drei Inseln abgeklappert und somit Klarheit über die Missionsaufgaben im Speziellen haben, klicken Sie im Spielermenü auf den Diplomatiemodus und wechseln in den Bereich ‚Tribut entrichten'. Sie können dort ablesen, dass O'Reilly von Ihnen 10.000 Goldstücke fordert und Madrugada gerne 50 t Gewürze hätte.

Kümmern Sie sich zuerst um die Gewürzforderung von Madrugada. Laden Sie genügend Baumaterial auf Ihr Schiff und



gründen Sie auf einer der beiden Steppen-Inseln P1 oder P2 eine Kolonie. Errichten Sie dort anschließend **3 Gewürzplantagen.** Es kann sein, dass sie außerdem einige Brunnen platzieren müssen, wenn die Fruchtbarkeit besonders schlecht ausfallen sollte. Richten Sie schließlich mit

Ein Kriegsmaschinenbauer fertigt das Katapult, mit dem Admiral Pele's Festung zerstört werden kann.

Weberei und eine 3. Schaffarm versorgen Ihre Siedlung mit ausreichend Stoffen.

Steinbruch und Steinmetz produzieren Ziegel und ermöglichen den Bau von Siedler-Gebäuden.

Erweitern Sie den Stadtkern um Wirtshaus, Schule und Feuerwehr. Vergessen Sie nicht den Gewürzstand.

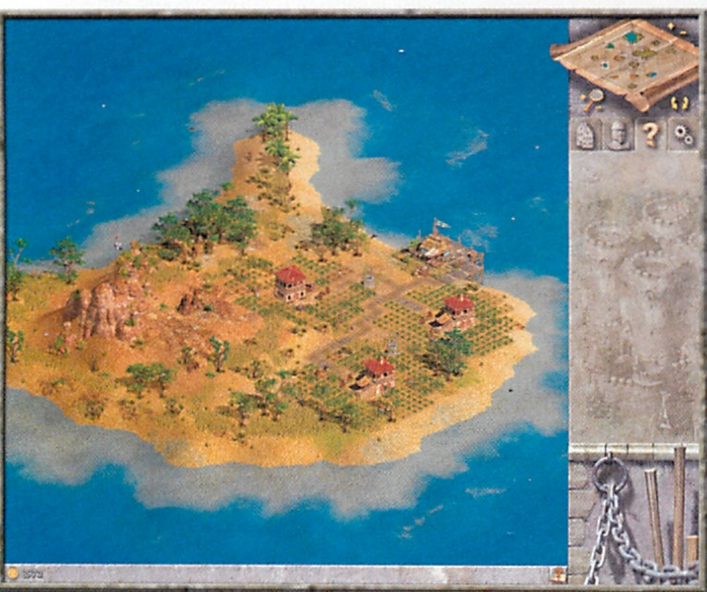
Bevor Sie ein Katapult bauen können, müssen Sie eine Hanffarm und eine Seilerei errichten, die die benötigten Seile herstellen.

Hopfenfarmen und Brauerei versorgen Ihre Bevölkerung mit Alkohol.

Die Hauptinsel mit allen notwendigen Gebäuden.

Ihrem Schiff eine automatische Handelsroute ein, auf der die Ernte zu Ihrer Basisinsel verfrachtet wird, wo Sie noch einen Gewürzstand aufstellen. Sobald dann der Handel mit Spezereien boomt und es in der Kasse klingelt, sollte Ihr Konto deutlich ins Plus wachsen, sodass Sie später den Goldforderungen von O'Reilly nachkommen können. Und weil Sie für eine optimale Versorgung der Bevölkerung nur zwei Plantagen benötigen, wird sich Ihr Lager überdies im Laufe der Zeit mit Gewürzen füllen. Damit haben Sie den Tribut von 50 t Gewürzen, den Madruga fordert, ebenfalls in der Tasche.





Errichten Sie auf einer Steppen-Insel drei Gewürzplantagen.

Unterbrechen Sie nach einiger Zeit den Gewürztansport Ihres Handelsschiffes und kümmern Sie sich schon einmal um den zweiten im Bunde: Pelé. Der Admiral will bekanntlich mit handfesten militärischen Mitteln überzeugt werden. Dazu müssen Sie seine Festung zerstören, die inmitten eines Festungswalls liegt – und zwar nur diese. Sie dürfen keinesfalls seine komplette Insel dem Erdboden gleichmachen. Diese Aufgabe erfüllen Sie am effizientesten mit **1 Katapult,** das Sie in der oben beschriebenen Kriegsmaschinenbauerei produzieren lassen (ein Exemplar genügt für Ihre Zwecke). Verladen Sie die fertige Schleuder auf Ihr Schiff und pirschen Sie sich von der dem Kontor abgewandten Seite an die Insel Pelés heran. Bringen Sie das Katapult an Land und setzen Sie mit dem Schiff Ihre Gewürztransportroute fort. Zielen Sie zuerst auf den mittleren Wachturm im hinteren Wall (mit den Bogenschützen), rücken Sie danach mit dem Katapult weiter vor und geben Sie den Befehl zum Angriff auf das Festungsgebäude. Sobald die Festung in Schutt und Asche liegt, wird Pelé sich Ihnen anschließen.



Zerstören Sie zuerst den Wachturm in der hinteren Wallmauer und anschließend Pelés Festung.

Schließlich müssen Sie nur noch abwarten, bis Sie 50 t Gewürze und 10.000 Goldstücke beisammen haben und die Tributforderungen von Madrugada und O'Reilly erfüllen können. Die Gewürze müssen Sie persönlich überreichen, indem Sie die Ware an Bord bringen, zu Madrugadas Insel segeln und am dortigen Kontor ins Handelsmenü wechseln, um sie als Geschenk zu übergeben. Falls Ihr finanzielles Polster noch nicht dick genug ist, um Reilly zufrieden zu stellen, schicken Sie das Schiff noch einmal auf Gewürztransport, bis gut 10.000 Goldstücke in der Kasse haben. Den Betrag können Sie abschließend im Tributmenü (‚Diplomatiestatus') an O'Reilly überweisen und damit die Mission erfolgreich beenden.

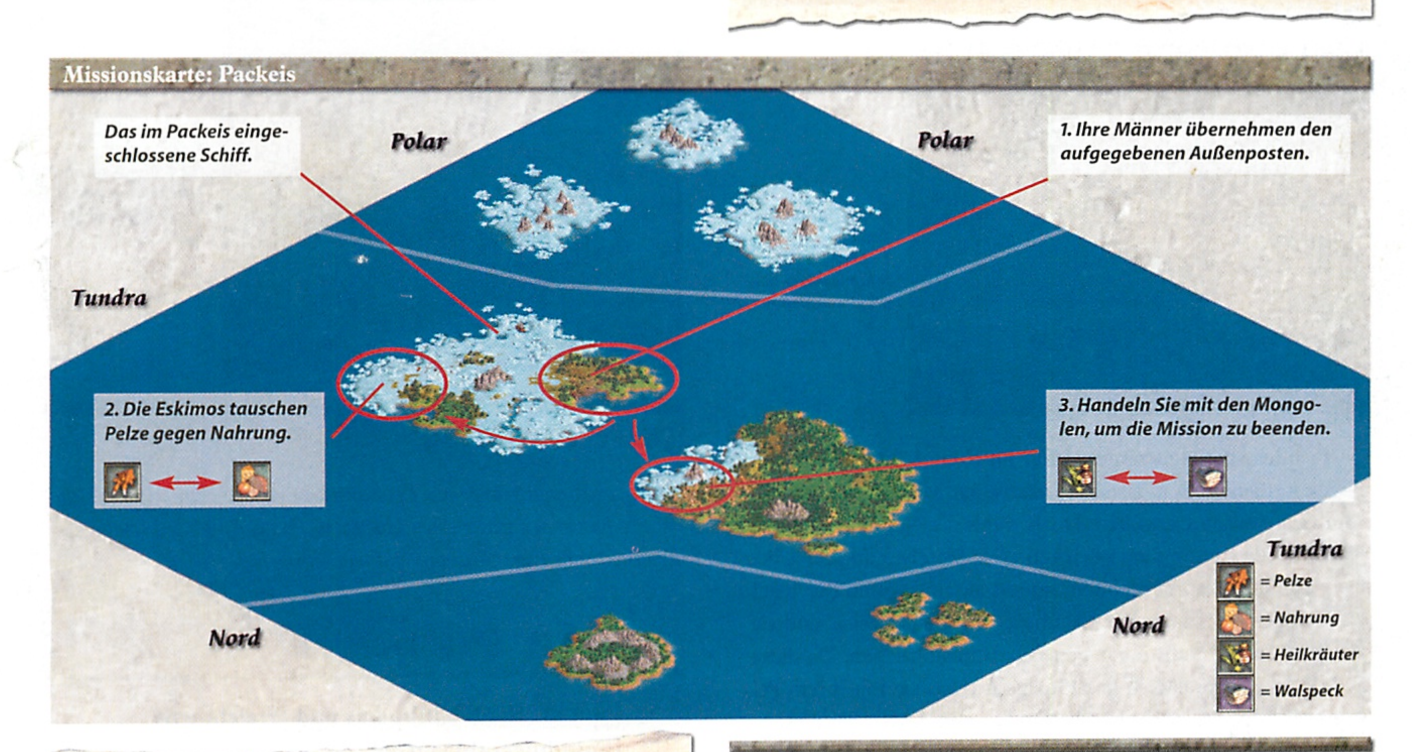


Mission 5 Packeis

Es sind zwei Monate vergangen. Der Winter naht. Die Vorbereitungen sind abgeschlossen worden, und Ihr befindet Euch auf dem Weg in die neue Welt. Es wird kälter und kälter, und nach einiger Zeit seht Ihr die ersten Eisschollen, die Eurem Schiff entgegentreiben. Ihr habt Mühe, zwischen den marktplatzgroßen Schollen zu steuern und schließlich geht es weder vor noch zurück. In der Nähe entdeckt man einen aufgegebenen Außenposten, den Ihr notgedrungen zu Eurem Quartier für den Winter macht. Nach einem Treffen mit der Mannschaft ist man sich einig darüber, erst einmal die Gegend zu erkunden und Nahrung zu beschaffen.

1. Missionsziel

- Sichert das Überleben der Besatzung und füllt Euer Lager bis zum Bersten mit Nahrung an! Leider seht Ihr vorerst keinerlei Möglichkeiten, selbst Nahrung herzustellen.



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★★
Startkapital	5.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	nein
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	Kein Startschiff, keine Baumaterialien.

Missionslösung

Sie stehen zu Beginn dieser Mission also in einer gottverlassenen Gegend – mit kaum etwas Gold, einigen wenigen Tonnen Nahrung und nur einem Scout, ohne Möglichkeit zu eigener Produktion (außer einem Pelztierjäger), ohne jegliche Werkzeuge und damit ohne Chance, irgendwelche Betriebe zu errichten. Und das alles auf einem Schiff, das nicht zu gebrauchen ist, weil es im Packeis festsitzt. Guter Rat ist also teuer.

Wenn Sie das eingeschlossene Schiff zu Beginn einmal anklicken, sehen Sie, dass sich noch 25 t Heilkräuter an Bord befinden. Da Sie für diese Menge später noch sehr gut Verwendung finden, müssen Sie in einem ersten Schritt die gesamte Ladung mit dem Scout ins Kontor schaffen. Bewegen Sie dazu den Kundschafter neben Ihr festsitzendes Schiff und transferieren Sie dann mittels der Schaltfläche ‚Scout be- und entladen'

die Kräuter aus den Laderäumen auf den Scout. Führen Sie ihn dann zum Kontor und lassen Sie ihn seine Last dort absetzen. Da der Scout höchstens 20 Tonnen auf einmal transportieren kann, müssen Sie das Schiff zweimal mit dem Scout aufsuchen und den Weg noch einmal machen.

Achtung

Das große Kriegsschiff steckt im Eis fest und ist daher nutzlos, aber es zählt trotzdem immer noch zu Ihren Einheiten und kostet Sie deshalb pro Minute 25 Goldstücke an laufenden Kosten! Deshalb: Sobald Sie mit dem Scout die Ladung von 25 t Heilkräutern geborgen haben, versenken Sie den Kahn, um weitere Unterhaltskosten zu sparen.

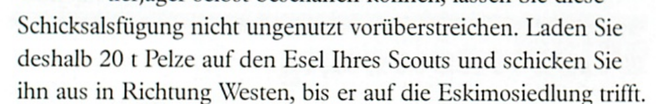


Bergen Sie mit dem Scout die wertvolle Ladung aus dem Schiff und versenken Sie es anschließend.

Nachdem die Heilkräuter sicher im Kontor Ihrer Notsiedlung angekommen sind, müssen Sie überlegen, wie Sie sich und ihre Leute ernähren wollen. Doch wenn die Not am größten, ist



die Rettung am nächsten: Wie Sie oben auf der Übersichtskarte erkennen, finden Sie im Westen der Insel einen Stamm der Eskimos. Glücklicherweise sind sie bereit, Nahrung gegen Pelze einzutauschen. Da diese Ware praktisch das Einzige ist, was sie mit Ihrem Pelztierjäger selbst beschaffen können, lassen Sie diese Schicksalsfügung nicht ungenutzt vorüberstreichen. Laden Sie deshalb 20 t Pelze auf den Esel Ihres Scouts und schicken Sie ihn aus in Richtung Westen, bis er auf die Eskimosiedlung trifft.



Zwischenmission

Nachdem Ihr ein Eskimodorf gefunden habt, setzt Ihr Euch mit dem Oberhaupt des Volkes zusammen. Der Anführer des Stammes zeigt sich bereit, Lebensmittel gegen Pelze zu tauschen, als Ihr ihm Euer Problem dargelegt habt. Er erzählt auch von einem fremdartigen Stamm, der auf einer anderen Insel lebt und dessen Angehörige tüchtige Walfänger zu sein scheinen…

Im Dorf der Eskimos können Sie die mitgebrachten 20 t Pelze gegen 15 t Nahrung eintauschen. Der ‚Marktplatz', auf dem in dieser Ecke der Welt die Waren getauscht werden, befindet sich im Zentrum der Eskimosiedlung bei dem Iglu mit der Fahne (siehe die Markierung in der Abbildung unten).



Kehren Sie dann mit dem Scout zu Ihrer Siedlung zurück und laden Sie dort die erste Nahrungsfuhre aus. Richten Sie anschließend eine automatische Handelsroute zwischen dem Eskimodorf und Ihrem Stützpunkt ein. An Ihrem eigenen Routenpunkt laden Sie Pelze ein und Nahrung aus, am anderen Ende der Route, bei den Eskimos, packen Sie die Pelze aus und wieder Nahrung ein. Nach ungefähr vier dieser automatischen Routenwege haben Sie Ihr Lager komplett mit Nahrung gefüllt und damit das erste Missionsziel erfolgreich erfüllt. Es erscheinen automatisch die nächsten Missionsziele.



Die Eskimos tauschen Pelze gegen Nahrung, die Sie dringend benötigen.

Zwischenmission

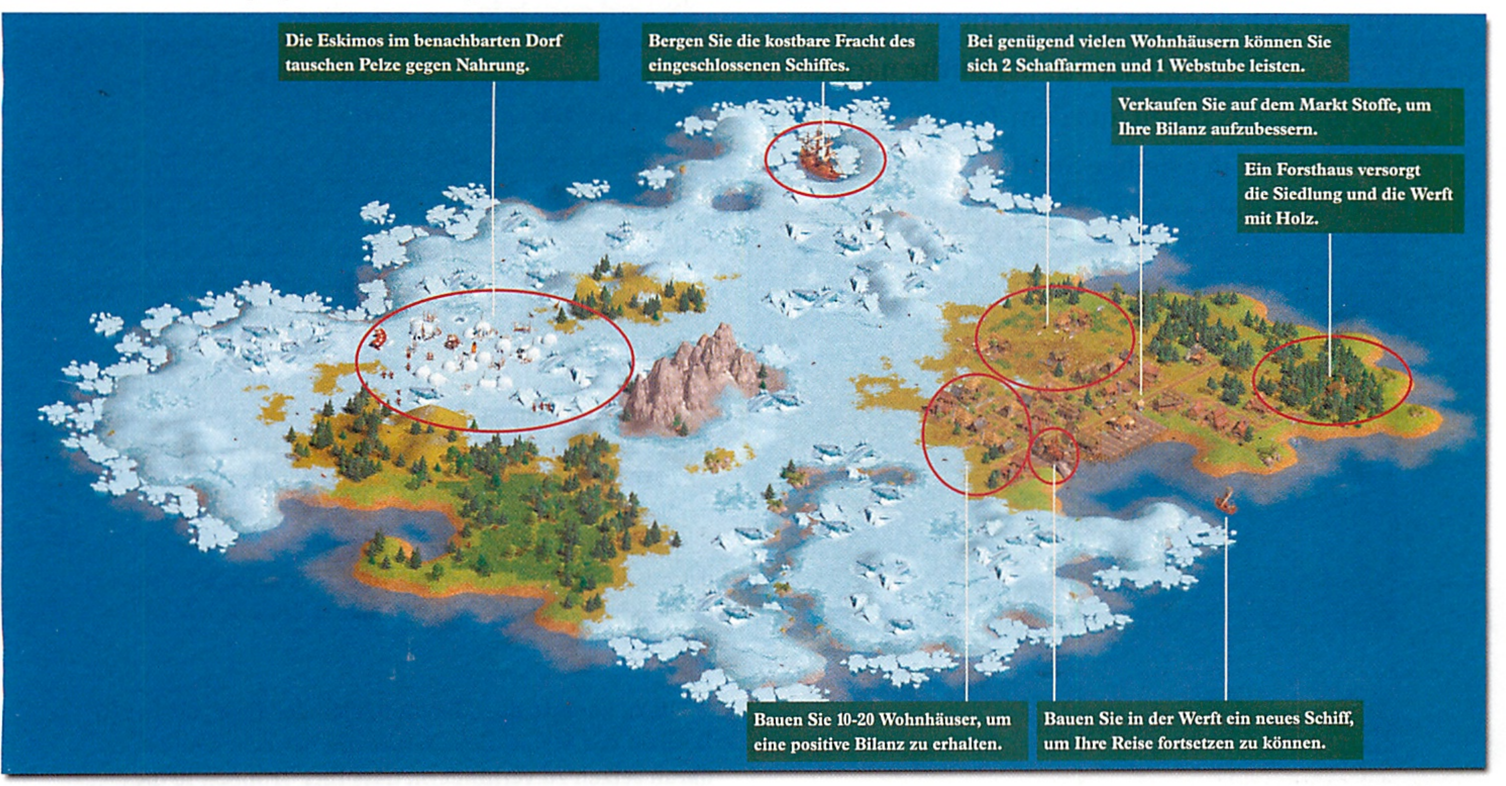
Das Kontor wurde mit Lebensmitteln gefüllt! Eure Mannschaft hat in den verlassenen Hütten Werkzeuge und Seile entdeckt. Erweitert nun Eure Siedlung und baut ein Schiff!

2. und 3. Missionsziel

- **Baut die Stadt Ulfilla aus und erreicht eine Einwohnerzahl von 80!**
- **Baut ein Schiff!**

Ihre Leute haben 50 t Werkzeuge und 50 t Seile gefunden, sodass Sie endlich die erforderlichen Mittel zur Hand haben, um überhaupt Produktionen zu errichten. Diese neuen Betriebe benötigen Sie auch dringend, um die angestrebte Siedlung für mindestens 80 Bewohner aufzubauen. In Anbetracht der schlechten Finanzlage empfiehlt sich sogar ein Ausbau auf bis zu 160 Pioniere, um die dürftige Bilanz etwas aufzubessern. Errichten Sie **1 Forsthaus, mind. 5 neue Wohnhäuser, 1 - 2 Schaffarmen, 1 Webstube und 1 Stoff- und Lederstand**. Mit dem Forsthaus sorgen Sie für das nötige Bauholz, das Sie sowohl für das geforderte Schiff als auch für die neuen Wohnhäuser brauchen. Bereits nach dem Setzen der 5. Hütte haben Sie eine Einwohnerzahl von 80 Pionieren und damit ganz nebenbei das erste Missionsziel erreicht. Die Stoffproduktion fabriziert

das Segeltuch für das geplante Schiff und dient außerdem als ein weiterer Umsatzträger für eine leicht positive Bilanz. Wenn Sie das große Kriegsschiff wie oben empfohlen versenkt haben, sollten Sie zum Abschluss der Siedlungsbauphase auch wieder schwarze Zahlen schreiben. Der Scout bleibt die ganze Zeit mit der Eskimotauschroute Pelze- gegen Nahrung beschäftigt, damit die Grundversorgung Ihrer Bewohner gesichert ist.



Die Baumaßnahmen und Aktionen auf Ihrer Insel.

Wenn die Häuser Ihrer Siedlung stehen und die Anlagen zu Ihrer Zufriedenheit laufen, müssen Sie nur noch eine Zeit lang abwarten, bis Sie das erforderliche Material für ein Schiff im Lager vorrätig haben. Für den Bau eines kleinen Handelsschiffs benötigen Sie 15 t Holz, 8 t Stoffe, 1.500 Goldstücke und die Seile, die Ihre findige Mannschaft oben entdeckt hat. Wenn Sie diese Baustoffe beisammen haben, geben Sie in der kleinen Werft ein kleines Handelsschiff in Auftrag, mit dem Sie endlich die Insel verlassen können. Sobald das Schiff fertig und damit auch dieses Missionsziel erfüllt ist, erhalten Sie die vierte und letzte Missionsaufgabe.

4. Missionsziel

Tauscht 25 Tonnen Heilkräuter gegen Walspeck ein.



Dieses letzte Missionsziel schickt Sie abermals auf Tauschreise, diesmal zum Stamm der Mongolen, den Sie auf einer Insel im Südosten Ihrer Siedlung finden. Unterbrechen Sie dazu die Transportroute zum Eskimodorf und rufen Sie den Scout auf Ihr nagelneues Schiff, das Sie außerdem mit den 25 t Heilkräutern beladen, die Sie in weiser Voraussicht eingelagert haben. Setzen Sie Segel und halten Sie Kurs Richtung Osten, bis Sie an die Ufer der Mongolensiedlung stoßen. Schicken Sie dort den Scout an Land und bepacken Sie ihn zunächst mit 20 t Heilkräutern aus der Bordladung. Führen Sie ihn dann zur Mitte des Dorfes, zu dem Zelt mit der Fahne (siehe die Abbildung unten). Dort können Sie das Handelsmenü des Scouts aktivieren (‚Scout be- und entladen'). Tauschen Sie die 20 t Heilkräuter gegen Walspeck, kehren Sie zum Ufer zurück, verladen Sie die Handelsware aufs Schiff. Transferieren Sie dann noch die restlichen 5 t Heilkräuter auf den Scout, der auch die zweite Lieferung beim Handelszelt der Mongolen abliefert. So können Sie schließlich auch diese Missionsaufgabe erfüllt, und es startet automatisch die sechste Kampagnenmission…



Tauschen Sie mit den Mongolen Heilkräuter gegen Walspeck, um die Mission zu beenden.

Mission 6 Der Stein des Toguldur

Die Mongolen sind froh über den abgeschlossenen Handel und laden Euch in das große Stammeszelt ein. Nach einigen festlichen Zeremonien zieht Euch das Oberhaupt des Stammes beiseite, um mit Euch zu reden. Bevor Ihr weiterzieht, bittet Euch der Alte Anführer noch um einen Gefallen. Sein Volk ist auf der Suche nach einem Artefakt, das ihnen aus dem Tempel gestohlen worden ist: der heilige Stein des Nomaden Toguldur. Der Stammesschamane hat die Geister der Ahnen befragt. Sie erzählten von einer Insel mit einem großen Berg, in dem das Artefakt festgehalten wird, tief im Fels...

Missionsziele

- **Findet den Stein des Toguldur und bringt ihn dem rechtmäßigen Besitzer zurück!**

Missionskarte: Der Stein des Toguldur



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★★
Startkapital	10.000
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Besonderheiten	1 Startschiff: ein mittleres Kriegsschiff mit 5 Bogenschützen und 2 Mörsern.

Missionslösung

Die sechste Mission der Kampagne ist ein Spezialauftrag und dreht sich einzig und allein um die Wiederbeschaffung des heiligen Steins. Es ist eine rein kriegerische Mission ohne jegliche Bautätigkeit. Dabei müssen Sie mit denjenigen Militäreinheiten auskommen, die Sie auf dem Schiff zur Verfügung haben – Nachschub oder Ähnliches gibt es in dieser Mission nicht. Sie haben auch keine Möglichkeit zu reparieren oder Ihre Einheiten zu heilen. Natürlich verursachen die Truppen die ganze Zeit Unterhaltskosten (37 Goldstücke pro Minute), sodass Ihr Startkapital von 10.000 Goldstücken langsam aber sicher aufgebraucht wird. Insgesamt reicht dieser Betrag für ungefähr 270 Minuten bei normaler Spielgeschwindigkeit aus – und in dieser Zeit sollten Sie das Missionsziel problemlos erfüllen.

Zu Beginn trifft Ihre Expedition, die aus einem mittleren Kriegsschiff, fünf Bogenschützen und zwei Mörsern besteht, im Zielgebiet ein. Nehmen Sie die Inselwelt erst einmal in Augenschein (siehe auch oben die Missionskarte). Das gesuchte Artefakt, der heilige Stein des Toguldur, befindet sich auf der nördlichen Insel mit dem Mongolendorf und liegt eingeschlossen im Bergtal der Inselmitte (siehe die Markierung auf der Missionskarte). Der Zugang zu diesem Tal ist allerdings durch Felsen versperrt und kann nur mit Hilfe der Mörser freigesprengt werden.

Hinzu kommt, dass die Mongolen der Insel, die neuen Besitzer des Steins, ihn eifersüchtig bewachen und alles daran setzen zu verhindern, dass Ihre Truppen in die Mitte des Bergtals gelangen. Auf dem Weg dorthin müssen Sie also wohl oder übel die feindlichen Mongolen bekämpfen, denn eine diplomatische Lösung gibt es nicht. Dabei ist es vielleicht gar nicht notwendig, deren komplette Siedlung dem Erdboden gleichzumachen. Unter Umständen genügt es, wenn Sie den südlichen Bereich des Dorfes zerstören.

Achtung

Da Ihre Mörser für den Missionserfolg unentbehrlich sind, sollten Sie diese beiden Einheiten hüten wie Ihren Augapfel! Speichern Sie deshalb im Verlauf der Mission nach einer erfolgreichen Aktion regelmäßig ab, bevor Sie die Geschütze verlieren und das Spiel von vorn beginnen müssen. Sollten die Mörsereinheiten danach tatsächlich fallen, können Sie so immer wieder auf einen alten, sicheren Spielstand zurückgreifen.

Also, auf geht's! Nähern Sie sich mit Ihrem Schiff der Mongoleninsel zuerst von der Südseite her (siehe Abbildung unten) und setzen Sie alle Ihre Einheiten ans Ufer. Halten Sie Ihre

Leute erst einmal in der Nähe der Küste, wo Sie die Kampfverbände sammeln und gruppieren. Ihre Landung auf der Insel bleibt in keinem Fall lange unbemerkt und die Mongolen rücken kampflustig gegen Ihre Position vor. Sobald Sie angegriffen werden, sollten Sie sich gleich wieder mit allen Truppenteilen auf Ihr rettendes Schiff zurückziehen. Die Schiffskanonen, mit denen Sie von der See aus die Küste bestreichen können, besorgen dann den Rest, sprich: die Dezimierung und – wenn möglich – die Beseitigung des Gegners. Zum Glück verfügen die Mongolen nur über Nahkampfeinheiten – gegen Ihre weit tragenden Kanonen sind sie machtlos.

Bringen Sie Ihre Einheiten danach wieder an Land, insbesondere wenn Sie erkennen, dass sich die Mongolen bereits wieder in hintere Dorfbereiche zurückziehen. Nähern Sie sich jetzt mit den beiden Mörsern von Süden her vorsichtig dem Dorf. Schießen Sie dann die Hütten und Zelte in Brand. Da die Mongolen keine Feuerwehr kennen, werden die Gebäude, wenn sie einmal in Brand geschossen sind, früher oder später von alleine zusammenfallen. Halten Sie Ihre Truppen aber immer in der Nähe der Küste und ziehen Sie sie auf das Schiff zurück, wenn die mongolischen Krieger attackieren. Hüten Sie sich ganz besonders vor den berittenen Einheiten der Mongolen!

Diese Prozedur – Truppen zuerst an Land setzen, dann wieder auf die Schiffe zurückziehen – werden Sie wohl einige Mal wiederholen müssen. Das Ganze wird irgendwann zum Spiel gegen die Uhr und gegen den Kontostand, ist aber der sicherste Weg zum Erfolg. Verschärft wird Ihre Lage dadurch, dass sich ganz in der Nähe eine mongolische Kriegerjurte befindet, in der der Stamm seinen Nachschub ausbildet. Deshalb werden Sie nach jeder Eliminierung von gegnerischen Einheiten relativ schnell von dort aus erneut angegriffen.



Nähern Sie sich vorsichtig dem Dorf und schießen Sie mit den beiden Mörsern die Hütten und Zelte in Brand.

Zerstören Sie deshalb möglichst bald das südliche Marktzelt – denn damit werden Sie zugleich auch die Kriegerjurte los! Das Mongolendorf ist nämlich vom Prinzip her ähnlich wie die Städte der Spieler aufgebaut (siehe auch Kapitel 2 ‚Die Kulturen') und besteht aus Wohnzelten, Produktionsgebäuden, Kirchen und Tempeln, Kasernen (Kriegerjurten) und Märkten bzw. Marktzelten, die Sie an dem Fähnlein erkennen. Wird ein solches Marktzelt zerstört, so fallen – wie bei anderen Städten auch – alle Gebäude, die sich in seinem Einzugsbereich befinden. Wenn Sie also das südliche Marktzelt der Mongolen – zur Not in mehreren Anläufen – zerstören, so haben Sie sich gleichzeitig der südlichen Kriegerjurte entledigt. Dann müssen neu rekrutierte mongolische Krieger den weiten Weg von Norden her zurücklegen, um Ihre Position zu erreichen. Das Gleiche gilt für feindliche Patrouillen, die in der Regel wieder in der Kaserne verschwinden, sobald Ihre Einheiten sich zurückziehen.

Es ist gut möglich und sogar sehr wahrscheinlich, dass die Mongolen die niedergebrannten und zerstörten Gebäude einschließlich des Marktes nach kurzer Zeit unverdrossen wieder neu errichten. Bleiben Sie einfach stur und zerstören Sie das Marktgebäude ein zweites und drittes Mal.



Sollte Ihnen der permanente Kleinkrieg mit den Mongolen zu nervig werden, können Sie das Dorf immer noch komplett einebnen. Verlegen Sie dazu Ihr Schiff samt Einheiten am Besten in die nordwestliche Bucht. Dort setzen Sie Ihre Kampfverbände – wie gehabt – immer wieder aufs Festland, um die Feinde anzulocken. Lassen Sie diese nah genug herankommen, bevor Sie mit Ihren Truppen wieder aufs Schiff flüchten und die Schiffskanonen die Dreckarbeit erledigen lassen. Sobald der Widerstand endlich erlahmt, können Ihre Mörser von dort aus ohne große Probleme auch die beiden nördlichen Marktzelte der Mongolen sowie andere Gebäude in Reichweite ins Visier nehmen und zerstören. Sobald alle Marktgebäude zerstört sind, verschwindet auch der Rest vom Dorf samt Krieger und der Widerstand erlischt ganz.



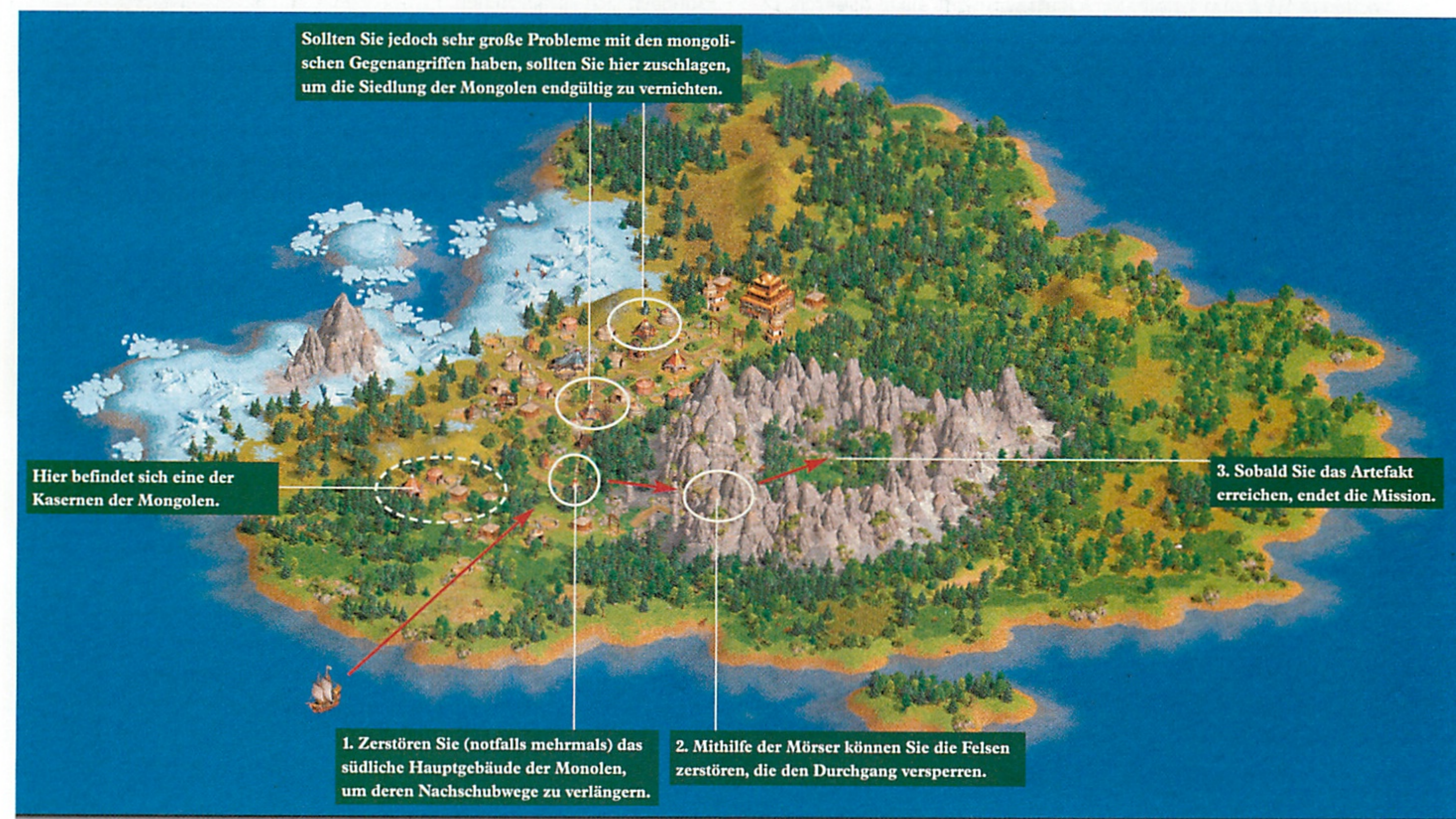
Dem Angriff der Mörser kann das mongolische Dorf nicht lange widerstehen.



Die Felsbarriere besteht aus zwei Teilen und lässt sich nur mit den Mörsern zerstören.

Entsinnen Sie sich wieder des eigentlichen Missionszieles. Konzentrieren Sie das Mörserfeuer auf die Felsbarriere, die den Weg in den hinteren Teil des Berg-Tales versperrt und zwischen Ihnen und dem Stein des Toguldur steht. Sobald der Durchgang endlich frei ist, können Sie eine Einheit ins dahinter liegende Tal schicken und die Mission erfolgreich beenden.

Sicher bringt Ihr das Kleinod auf Euer Schiff und segelt wieder zurück zu Godan und seinem Volk. Dieses ist überglücklich, den Stein des Toguldur wieder an seinem angestammten Platz zu sehen. Ein großes Fest wird veranstaltet, auf dem Ihr und Eure Mannschaft die Ehrengäste seid. Auf dem Höhepunkt stimmt Godan einer regelmäßigen Lieferung von Walspeck zu. Als Ihr Euch verabschiedet, um zurück in heimische Gefilde zu segeln, tritt Godan an Euch heran und überreicht Euch ein Stückchen glänzendes Metall. Verblüfft stellt Ihr fest, dass es dem Teil des Amuletts ähnelt, welches Ihr von Katharina erhalten habt. Auf die Frage, woher er das Schmuckstück hat, antwortet Godan, dass Ihr die Antwort bereits kennt…



Die entscheidenden Positionen und Aktionen im Überblick.

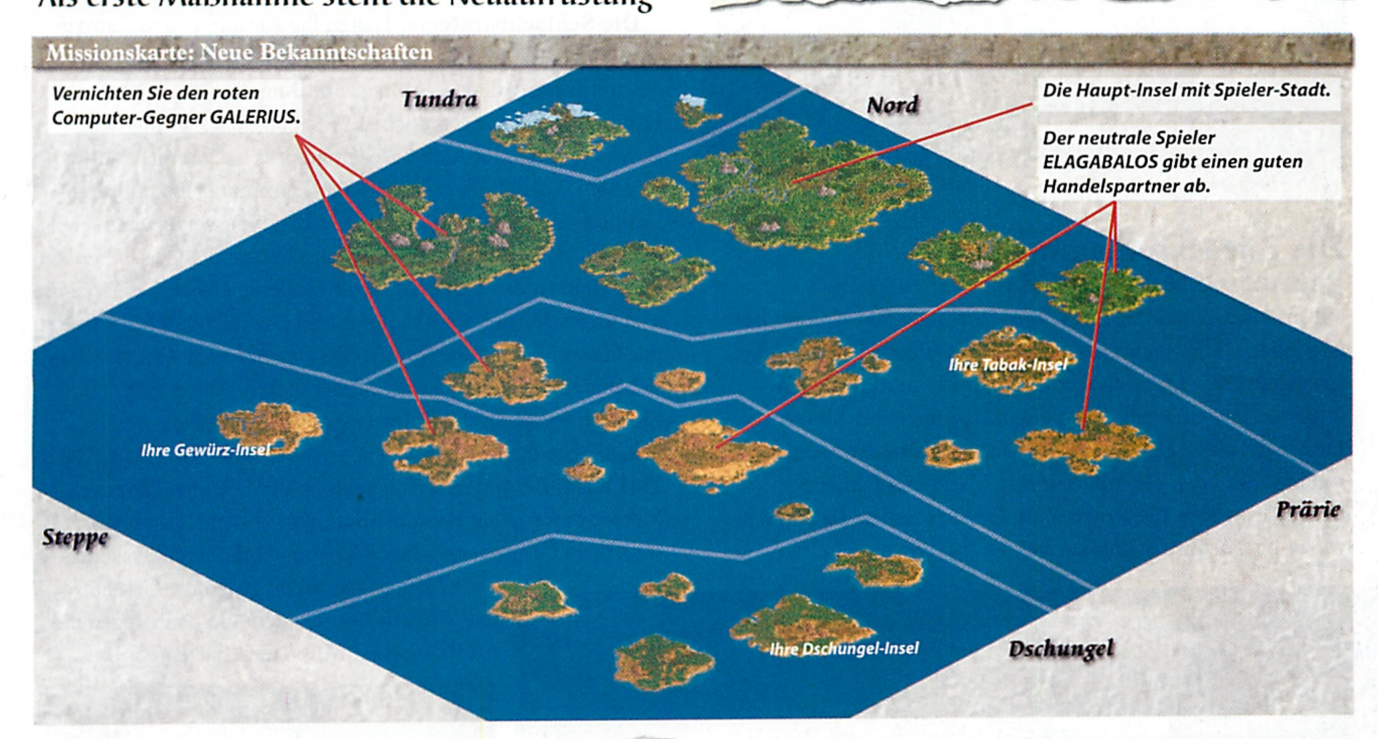
Mission 7 Neue Bekanntschaften

Ihr befindet Euch auf dem Rückweg zur Insel Nova Fora. Als das Schiff auf Sicht zu Eurem Eiland liegt, meldet der Ausguck Kriegsschiffe, die Eure Hauptstadt angreifen. In heller Aufregung lasst Ihr die ‚Nördliche Hoffnung' gefechtsklar machen und drängt auf eine schnellere Fahrt. Zusammen mit den Kanonentürmen an Land und Euren anderen Schiffen gelingt es Euch, die Angreifer in die Flucht zu schlagen. Als erste Maßnahme steht die Neuaufrüstung des Militärs und der Wiederaufbau der beschädigten Gebäude an. Ihr habt die düstere Vorahnung, dass dies nicht der letzte Angriff der mysteriösen Fremden war...

Missionsziele

- **Bringt Eure Wirtschaft wieder in Ordnung, bildet eine Angriffsarmee aus und vernichtet die Städte Eures Widersachers restlos.**

Missionskarte: Neue Bekanntschaften



Missionsbedingungen

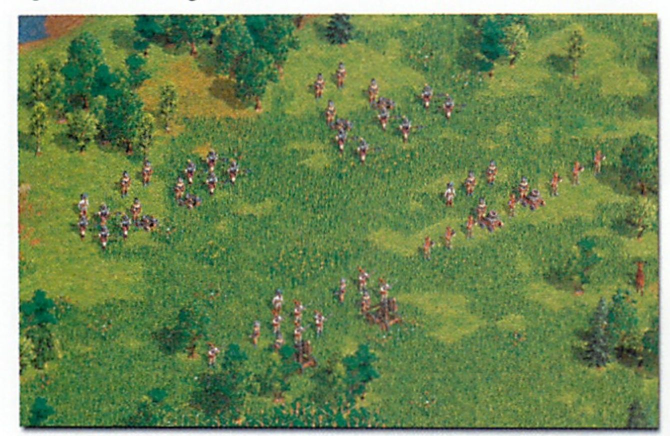
Schwierigkeit	★★★
Startkapital	**30.000**
Piraten (Aggressivität)	**nein**
Piratennest	**nein**
Fliegende Händler	**nein**
Besonderheiten	**Eine Stadt mit 2000 Kaufleuten, 3 Versorgungsinseln (Steppe, Prärie, Dschungel) sowie zahlreiche Schiffe und Soldaten. Zwei Computergegner, davon einer feindlich, der andere neutral (ein guter Handelspartner für Tabakwaren). Einschränkungen: Keine Wale (deshalb ist auch keine Lampenöl-Produktion möglich) und kein Marmor (nur Anfangsvorrat, sodass der Aufstieg in die Aristokratenstufe unmöglich wird).**

Missionslösung

Sie kehren also frohen Mutes nach Nova Fora zurück und müssen entsetzt feststellen, dass Sie in Ihrer alten Inselwelt nicht mehr alleine sind. Vielmehr gibt es inzwischen drei Parteien: Sie selbst, den geheimnisvollen Angreifer (Galerius) und einen dritten, neutralen Computergegner (Elagabalus).

Zudem ist die heimatliche Inselwelt während Ihrer Abwesenheit abermals ins wirtschaftliche Chaos versunken. Die ökonomischen Probleme gleichen denen in der dritten Mission. Sie müssen also Ihre Stadt samt Infrastruktur überprüfen, Ihre Produktionskapazitäten optimieren oder anpassen und möglichst schnell wieder eine positive Bilanz erwirtschaften. Es ist diesmal allerdings nicht unbedingt notwendig, dass Sie alle Waren selbst produzieren. Der neutrale Elagabalus ist nämlich bereit, mit Ihnen zu handeln – sofern Sie ihn nicht zuvor mit Ihren bewaffneten Schiffen verärgern.

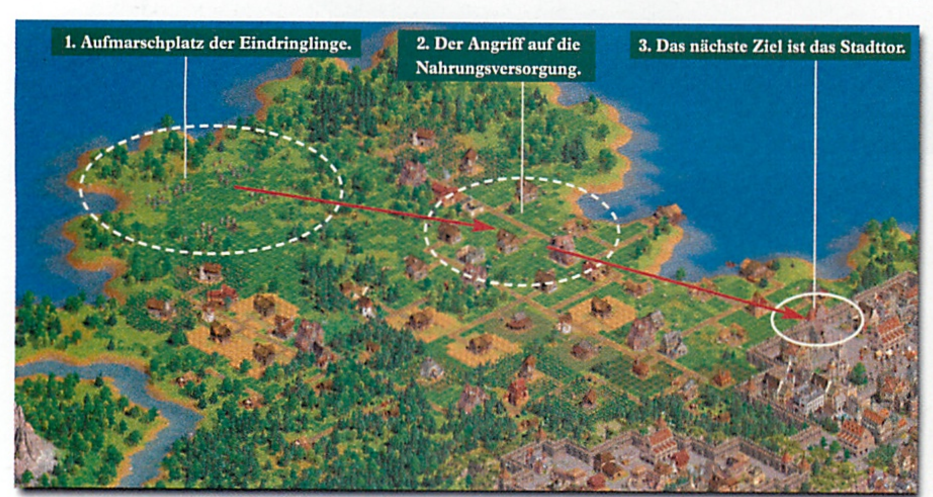
Bevor Sie sich an die kritische Durchsicht Ihrer Wirtschaft begeben können, müssen Sie sich allerdings erst einmal Ihrer Haut erwehren, denn eine Armee von Galerius steht vor den Toren Ihrer Stadt und wird schon nach etwa einer Minute Spielzeit zum Angriff blasen…



Der Aufmarsch der feindlichen Armee auf Ihrer Insel verheißt nichts Gutes.

Die Zurückschlagung des gegnerischen Angriffs

Kurz nach Missionsbeginn wird Ihre Stadt von Norden her angegriffen. Das gegnerische Heer des Galerius besteht dabei aus zahlreichen Lanzenträgern, Armbrust- und Musketenschützen sowie einigen Katapulten, Kanonen und Mörsern. Der erste Schlag gilt Ihren Rinderfarmen, also der Nahrungsversorgung. Auch die umliegenden Märkte und andere Gebäude werden niedergebrannt. Danach ziehen die Angreifer weiter bis vor Ihre Stadtmauern.



Die Route der Angreifer führt geradewegs zu Ihrer Stadt.

Versuchen Sie diesem Treiben der gegnerischen Armee so schnell wie möglich ein Ende zu setzen! Dazu versammeln und ordnen Sie erst einmal Ihre Truppen, die Sie an den Marktplatzpositionen innerhalb Ihrer Stadt finden. Abgesehen von den Bogenschützen auf der Stadtmauer verfügen Sie über eine Gruppe von Lanzenknechten, eine Gruppe Kavallerie sowie über eine Handvoll Geschütze. Nutzen Sie die Zeit bis zum ersten Angriff, um alle Ihre Truppen am Stadttor zu sammeln – auch die Bogenschützen von der Stadtmauer (möglichst in der niedrigsten Spielgeschwindigkeit!). Wenn Sie Ihre Armee beisammen haben, bilden Sie systematisch Gruppen von gleichartigen Einheiten (Kavallerie, Lanzenknechte, Bogenschützen, Geschützeinheiten), dann öffnen Sie das Stadttor und ziehen den marodierenden Angreifern zügig entgegen.

Zahlenmäßig sind Sie dem Gegner ungefähr ebenbürtig. Wenn Sie kämpfen, dann um zu siegen! Vermeiden Sie daher auf jeden Fall voreilige Angriffe einzelner Truppenteile, was Ihre Kräfte bloß zersplittern würde. Wegen der vielen Fernkämpfer und Lanzenknechte ist Ihr Gegner ein harter Brocken und sollte nur mit voller Truppenstärke angegriffen werden.

Die Schlachtstrategie: Halten Sie Kavallerie und Lanzenknechte vorerst im Hintergrund und greifen Sie den Gegner nur mit Ihrer Artillerie (Mörser und Kanonen) aus sicherer Entfernung an. Die feindlichen Geschütze sind so mit dem Beschuss Ihrer Gebäude beschäftigt, dass sie gar nicht zurückschießen. Sobald der Gegner seine Lanzenknechte und Fernkämpfer vorschickt, um gegen Ihre Batterien vorzugehen, greifen Ihre Lanzenknechte und Bogenschützen ins Geschehen ein und schützen die Artillerie. Ihre Kavallerie attackiert derweil die jetzt ungeschützten Fernkämpfer und Geschütze des Gegners in der Flanke. Lassen Sie Ihre Artillerie dabei auch weiterhin aus sicherer Entfernung auf die Gegner feuern. Keine Sorge: Ihre Einheiten nehmen durch Ihr eigenes Artilleriefeuer übrigens keinen Schaden – so etwas wie ‚friendly fire' gibt es in ANNO 1503 nicht! Besonders verheerend ist der Schaden, den der Mörser durch seine Breitenwirkung unter dicht zusammenstehenden Gegnern anrichtet. Gehen Sie mit Ihrer Kavallerie nach Möglichkeit zuerst gegen die Geschütze und Bedienmannschaften und dann gegen die Armbrust- und Musketenschützen vor.



Während die gegnerischen Nahkämpfer zum Angriff vorrücken, räumt Ihre Kavallerie im Hintergrund auf.

Mit dieser Strategie wird es kein Problem sein, sämtliche gegnerischen Einheiten aufzureiben. Ihr Gegenspieler Galerius wird Sie anschließend übrigens für den Rest der Mission auf Ihrer Insel nicht mehr behelligen. Sollten Sie mit der geschilderten Taktik nicht auf Anhieb zum Erfolg kommen, verstärken Sie in einem zweiten Anlauf einfach Ihre Truppen durch neue Mannschaften, die Sie in der Festung rekrutieren.

Wiederaufbau und Optimierung der Stadt und der Wirtschaft

Nach diesem ersten Gefechtsintermezzo kümmern Sie sich um die Neugestaltung Ihrer Infrastruktur. Belassen Sie die Spielgeschwindigkeit auf der langsamsten Stufe (Taste F8) und analysieren Sie erst einmal in Ruhe die Lage. **Die Schwierigkeiten, vor denen Sie stehen, sind wie gesagt ähnlich wie in Mission 3, und zwar:**

- Ihre Bilanz ist stark negativ (etwa minus 3.000 Goldstücke).
- Einige der Produktionsketten sind nicht optimal gestaltet.
- Die Handelsrouten müssen angepasst werden.
- Ihre Stadt unterhält mehr Handwerksbetriebe als sie benötigt und sich leisten kann.

Sie müssen sich also notgedrungen nach bekanntem Muster (siehe die Lösung zu Mission 3) von einigen Anlagen trennen. Wenn Ihre Gesamtbilanz wieder gesundet und der Laden brummt, können Sie einige der abgerissenen Betriebe ja neu errichten – sofern Sie die Gebäude wieder benötigen.

Kümmern Sie sich zuerst um die Belange innerhalb Stadt, und zwar so:

- Werfen Sie zunächst einen Blick auf Ihre Lagerbestände. Von den meisten Waffen haben Sie zu diesem Zeitpunkt bereits zwischen 60 t und 100 t auf Lager. Mehr brauchen Sie in dieser Mission nicht! Reißen Sie also sämtliche waffen- und rüstungsproduzierenden Betriebe ab. Derartige Gebäude finden Sie vor allem innerhalb des Festungsberges, außerdem gibt es einen Rüstungsbauer beim Kontor. Auch die Festung machen Sie dem Erdboden gleich.
- Das Gleiche gilt für die Produktion von Kohle und Seilen, wovon Sie je 100 t auf Lager haben. Tilgen Sie deshalb beide Hanfplantagen (im Landwirtschaftsbereich), beide Seilereien und die Köhlerei beim Gebirge.
- Eine Salzmine und eine Saline sind für die Versorgung der Bevölkerung ausreichend, selbst wenn Ihre Einwohnerzahl auf 2.500 anwächst. Reißen Sie deshalb die zweite Salzmine beim Gebirge ab.
- Begnügen Sie sich vorerst mit nur einer Erzmine, einer kleinen Erzschmelze und einer Schmiede, bis Ihre Bilanz wieder positiv ist. Lassen Sie diese Produktionsausstattung beim Gebirge bestehen, während Sie die große Erzschmelze und den Schmied auf dem Festungsberg entfernen.
- Errichten Sie später Ihr Festungsgebäude und eine Kanonenschmiede vor der Stadt neu, damit neu ausgebildete Truppen nicht immer durch die ganze Stadt laufen müssen.
- Entfernen Sie alle Produktionsbetriebe innerhalb der Stadtmauern und setzen Sie Wohnhäuser an deren Stelle. Dies sind vor die allem Schneidereien und eine Gerberei. Gebäude, die reif für die Spitzhacke sind, erkennen Sie leicht am rotierenden Fragezeichen über dem Dach. Insgesamt benötigen Sie für 2.500 Kaufleute 60 Wohnhäuser.
- Kontrollieren Sie in der Universität den Status Ihrer Forschungen. Eigentlich gibt es dort nur noch ein Upgrade zu erforschen. Trennen Sie sich von der kostenintensiven Bibliothek neben dem zweiten Badehaus – weg damit!
- Überprüfen Sie, ob alle Wohnhäuser Zugang zu Marktständen und allen öffentlichen Gebäuden haben. Reißen Sie die Holzkapelle ab und errichten Sie sie anschließend neu, sodass die neue Kapelle den Status ‚Kirche' erreicht. Durch solche kleinen Korrekturen können Sie die Stadt für 2.500 Kaufleute bewohnbar machen. Dazu sind wie gesagt 60 Wohnhäuser erforderlich, für die Sie Platz im Zentrum brauchen. Reißen Sie zu diesem Zweck auch diverse Marktplatzflächen ab.
- Sperren Sie regelmäßig das Baumaterial, solange die Versorgung mit Bedarfsgütern noch nicht stabil läuft. Ansonsten pendeln manche Häuser permanent zwischen zwei Zivilisationsstufen hin und her und verbrauchen so den gesamten Bestand an Baustoffen.

Anschließend kümmern Sie sich um die Bedarfswarenproduktion in allen Bereichen. Welche Maßnahmen Sie im Einzelnen durchführen sollten, können Sie auch der Lösung zu Mission 3 entnehmen, da Ihre Ausstattung zu diesem Zeitpunkt fast genau dem dortigen Stand der Dinge entspricht. Die folgenden Angaben beziehen sich auf eine ausgebaute Stadt mit ca. 2.500 Kaufleuten (= 60 Wohnhäuser).

- Kontrollieren Sie nach einiger Zeit bei allen Betrieben die Straßenanschlüsse und die Auslastung. Nehmen Sie gegebenenfalls Änderungen vor.
- Reduzieren Sie den Bestand an Forsthäusern auf drei und die Gerbereien auf eine!
- Passen Sie Ihre Nahrungsversorgung an! Was Sie für 2.500 Kaufleute brauchen, sind zwei Bäckereien mit acht Getreidefarmen und vier Mühlen, drei Fleischereien mit sechs Rinderfarmen und zwei Jagdhütten. Der Rest ist bloß teuer. Lösen Sie daher alle übrigen Anlagen auf, die Nah rung herstellen – insbesondere unterhaltsteure Fischer hütten, kleine Farmen und die zahlreichen überschüssigen Jagdhütten. Beeilen Sie sich mit der Errichtung von neuen Nahrungsbetrieben, namentlich mit der zweiten Bäckerei, bevor Sie kein Kapital mehr besitzen, um die neuen Gebäude überhaupt platzieren zu können.
- Drei Webereien, die von jeweils drei Schaffarmen oder je zwei Baumwollplantagen versorgt werden, sind für die Versorgung von 2500 Kaufleuten in dieser Mission ausrei chend. Gehen Sie Ihre Kapazitäten in der Stoffproduktion auf der Hauptinsel und auf der Dschungel-Insel durch und schaffen Sie Ordnung zwischen Input, Output und Verbrauch.
- Eine gute Lösung sind zwei Stoffproduktionen mit Schaffarmen auf der Hauptinsel und eine Stoffproduktion auf der Dschungel-Insel. Überzählige Webereien reißen Sie dort ab. Denken Sie auch daran, den Stofftransport zur Hauptinsel vernünftig zu organisieren – das eine Schiff, das zurzeit auf einer Transportroute zwischen der Dschungel-Insel und der

Hauptinsel unterwegs ist, transportiert nur Seidenstoffe und Alkohol!

- Rechnen Sie für die Alkoholversorgung mit insgesamt fünf Brauereien auf der Hauptinsel bzw. Rumbrennereien auf der Dschungel-Insel. Dazu kommen freilich noch jeweils die vorgelagerten beiden Hopfenplantagen bzw. Zuckerrohrplantagen. Auf der Außenproduktionsinsel verrichtet eine Rumdestille ihre Arbeit, sodass Sie vier weitere Hopfenplantagen-Brauerei-Ketten auf der Hauptinsel haben sollten. Passen Sie den Bestand entsprechend an und entfernen Sie danach die teuren Kartoffelfarmen!
- Fünf Tabakverarbeiter für zehn Tabakplantagen genügen zur Versorgung der angestrebten 2.500 Kaufleute. Zu Beginn können Sie auch regelmäßig bei Elagabalus einkaufen, sofern es Ihr Kontostand erlaubt. Er bietet immer wieder in großen Mengen Rauchwaren an. Und reißen Sie die beiden Holzfällerhütten auf der Tabakinsel ab!
- Die Anzahl von Gewürzproduktionen auf der betreffenden Insel ist ausreichend. Allerdings müssen Sie mit einem weiteren Markthaupthaus dafür sorgen, dass die geernteten Gewürze in den äußeren Plantagen auch abgeholt werden können. Bis dato liegen sie nämlich außerhalb der bestehenden Einzugsbereiche. Richten Sie außerdem eine zweite Handelsroute für den Transport von Spezereien ein und korrigieren Sie die Straßenanschlüsse. Handeln Sie eventuelle Überschüsse mit Elagabalus.
- Die wichtigsten Verbesserungen müssen Sie auf der Dschungel-Insel vornehmen. Reißen Sie das Markthaupthaus in der Nähe des Kontors ab, mit dem es sich überschneidet. Reduzieren Sie dort außerdem die Stoffproduktion wie oben erwähnt auf eine Weberei mit zwei Baumwollplantagen. Die eine Produktionskette für Alkohol lassen Sie bestehen. Dann bauen Sie die wichtige Produktion von Seidenstoffen aus, zuerst auf vier Produktionsketten (4 Färbereien, 8 Seidenplantagen, 4 Indigoplantagen), später auf fünf. Auf 500 Kaufleute sollte jeweils eine voll ausgelastete Färberei kommen.
- Transportieren Sie unbedingt die fertigen Seidenstoffe und Stoffe mit einem zweiten Schiff auf die Hauptinsel (das erste Schiff transportiert Seidenstoffe und Alkohol), damit Sie einen gleichmäßigen Verkauf der Ware in der Stadt gewährleisten können. **Ihre Kontobilanz steht und fällt mit dem Verkauf der Seidenstoffe!** Erst nach dem Verkauf der Luxusware wird Ihre Bilanz wieder kurzzeitig ins Positive spielen, sodass Sie neue Produktionen errichten können!
- Auch wenn Ihre Kaufleute sich dauernd beklagen – Sie können mit Lampenöl nicht dienen, weil es auf der Karte einfach keine Walfische gibt. Ihrem Handelspartner Elagabalus geht es da genauso.

Nach all diesen Maßnahmen wird sich Ihre Bilanz wieder langsam, aber sicher in positive Bereiche vorantasten. Dann lehnen Sie sich zurück und sammeln ein Guthaben an, das Ihnen die Aufrüstung erlaubt und damit die Vernichtung von Galerius einleitet.

Die Eliminierung von Galerius

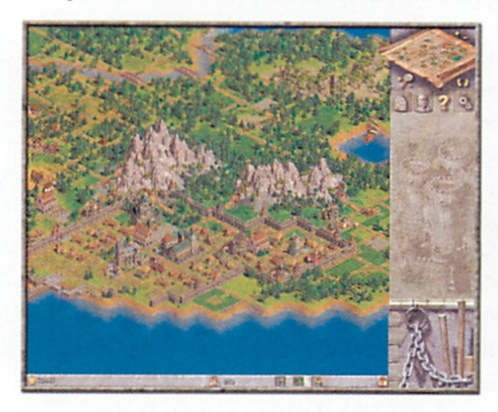
Die eigentlichen Vorbereitungen zum Angriff auf Galerius beginnen mit dem Bau einer Großen Werft. Dann ersetzen Sie die großen Kriegsschiffe auf Ihren Transportrouten durch Handelsschiffe, die bei gleicher Warenladung einfach schneller unterwegs sind. Außerdem brauchen Sie die Kriegsschiffe für andere Zwecke, nämlich dafür:

Schaffen Sie eine Flotte aus fünf bis sechs großen Kriegsschiffen, indem Sie neue Schlachtschiffe bauen und so Ihren Bestand erweitern. Vielleicht müssen Sie mit einer neuen Kanonengießerei die Produktion aufnehmen, damit alle Schiffe voll bestückt werden können. Eröffnen Sie dann die Jagd auf die einzelnen Frachter Ihres Widersachers. Gönnen Sie sich keine Ruhe, ehe nicht Galerius' komplette Flotte vernichtet ist, die mit dem Warentransport auf seine Hauptinsel beschäftigt war. Zerstören Sie zudem alle seine Werften und Kontore.



Ihre Flotte zerstört die Werft und das Kontor des Gegners.

Man sieht, dass der Plan darin besteht, Galerius mit einer Handelsblockade in die Knie zu zwingen. Der Erfolg wird auch nicht lange auf sich warten lassen. Sie erkennen die Zeichen des Niedergangs daran, dass die Wohnhäuser auf Galerius' Hauptinsel wieder in den Pionierstatus zurückfallen.



Die Auswirkungen der Handelsblockade bei Galerius sind deutlich daran sichtbar, dass die Wohnhäuser wieder zu Pionierhäusern degenerieren.

Bilden Sie anschließend eine Angriffsarmee mit Mörsern und weiteren Einheiten Ihrer Wahl – einen Großteil davon, ca. 20 bis 30, sollten Sie noch aus der Anfangsphase besitzen. Sie vertreiben den Gegner von seinen Inseln, indem Sie alle seine Märkte und Kontore zerstören. Widerstand wird Ihnen dabei zwar nach wie vor entgegenschlagen. Doch die Hauptinsel von Galerius eignet sich aufgrund ihrer Beschaffenheit vorzüglich

für kleinere Hit-and-run-Operationen. Setzen Sie dazu Ihre Armee in der Nähe eines Marktes an Land, zerstören Sie im Handstreich das Marktgebäude und ziehen Sie sich wieder an Bord Ihrer Schiffe zurück, bevor der Feind zurückschlagen kann. Letztendlich werden Sie auf diese Weise nach einigen Angriffen die Mission erfolgreich abschließen können.

Als der Kampf fast gewonnen ist, stellt Ihr Euren Widersacher in den Trümmern seiner Stadt. Mit dem blanken Stahl an der Kehle bittet der Mann um Gnade, der sich als Untergebener von Jan de Freeren entpuppt. Ungläubig fragt Ihr nach von Breitenstein und seiner Nichte. Ihr erfahrt, dass der gesamte Palast wie leergefegt ist. Niemand weiß, wo sich der Herzog und seine Nichte befinden. Ihr denkt an de Freeren und Wut steigt in Euch auf. Er wird den Tag verfluchen, an dem er auf den Gedanken kam, die Macht an sich zu reißen. Und wenn er Katharina oder dem Herzog etwas angetan hat, dann werdet Ihr ihn noch in der tiefsten Hölle aufspüren und richten!

Mission 8 Widerstand

Da Ihr nicht wisst, wohin der Herzog und seine Verwandte Katharina verschwunden sind, sucht Ihr nach Hinweisen, die deren Verbleib erklären könnten. Von den Gefangenen der letzten Schlacht habt Ihr die Koordinaten, wo sich der ehemalige Leibeigene von Breitensteins aufhält, erfahren. Auf der Insel ‚Platana Nublis' sitzt der Buchhalter des Herzogs, Laurenz Hohenzoller, in Gefangenschaft. Er könnte wissen, wo sein Herr und Katharina sein könnten. Ihr beschließt, den Buchhalter aus der Festung herauszuholen. Dazu müsst Ihr Euch allerdings zuerst durch die befestigte Stadt kämpfen...

Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★★
Startkapital	140.000
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	nein
Besonderheiten	Einheitenausstattung:

1 Großes Kriegsschiff, 2 Mittlere Kriegsschiffe, 3 Kleine Kriegsschiffe, 12 Lanzenknechte, 6 Einheiten Kavallerie, 6 Bogenschützen, 16 Armbrustschützen, 12 Musketenschützen, 22 Bedienmannschaften, 7 Kanonen, 8 Mörser, 3 Scouts mit 30 Tonnen Holz und 30 Tonnen Werkzeugen, 9 Sanitäter.

Missionsziele

- **Erobert die Festung und befreit den Buchhalter!**

Missionskarte: Widerstand



Missionslösung

Eine Insel – ein Ziel! Die achte Mission der Kampagne ist ein rein militärischer Ausflug ohne jegliche Bautätigkeit. Sie verfügen zu Beginn lediglich über eine – allerdings stattliche – Anzahl von Militäreinheiten, mit denen Sie den Buchhalter aus der Festung befreien müssen. Was Sie an Einheiten vorfinden, sollte eigentlich zum Erreichen des Missionsziels ausreichen. Zudem können Sie im Verlauf des Unternehmens gegnerische Kriegsmaschinen erobern (siehe unten). Sollte sich das Schlachtenglück, aus welchen Gründen auch immer, gegen Sie wenden und Ihre Truppen werden aufgerieben, so erhalten Sie einmalig Verstärkung durch eine weitere kleine Armee. Das Startkapital von 140.000 Goldstücken ist einzig und allein für den Unterhalt des Militärs vorgesehen. Die Summe reicht für ca. 390 Minuten Spielzeit. Sie müssen also bei dieser Mission nicht ständig auf die Uhr sehen, denn in dieser Zeitspanne wird das Missionsziel locker zu erreichen sein.

Es beginnt damit, dass Ihre Truppen bereits auf der Insel etwas außerhalb des feindlichen Hoheitsgebiets gelandet sind

und dort Stellung bezogen haben. An Bord Ihrer Schiffe befindet sich nur noch etwas Baumaterial. Bepacken Sie gleich am Anfang jeden Ihrer drei Scouts mit jeweils 10 t Holz und 10 t Werkzeug, denn Sie brauchen am Schluss mindestens einen Lastesel mit Baumaterial. Nachdem Sie die Scouts so ausgestattet haben, halten Sie die Materialträger natürlich sorgfältig im Hintergrund und verwickeln sie nicht in Kämpfe. Ihre Flotte spielt ab jetzt nur noch eine Statistenrolle, und Sie brauchen die Schiffe in dieser Mission eigentlich gar nicht mehr. Der Schlüssel zum Erfolg liegt diesmal anderswo.

Ihre Truppen sind dort, wo sie am Anfang stehen, ganz gut aufgehoben und zumindest sicher. Der Feind wird erst dann auf sie aufmerksam, wenn sie weiter auf sein Hoheitsgebiet vordringen. Sie haben deshalb an dieser Position ein wenig Zeit, um sich mit der Art und der Anzahl der vorgefundenen Kampfverbände vertraut zu machen und diese Einheiten zu einer sinnvollen Schlachtformation zu ordnen. Mit Hilfe des Nummernblocks werden Sie feststellen, dass einige der Truppenteile bereits zu Gruppen zusammengefasst sind. Allerdings sind in diesen Gruppen verschiedene Einheitentypen bunt durcheinander gemischt, weshalb Sie zunächst Ordnung in den Haufen bringen sollten, damit er geordnete Schlachtreihen bildet (Gruppenbildung mit Strg + Nummerntasten #0 bis #9).

Bewährt hat sich diese Aufstellung:

1. **Erste Reihe (Nahkämpfer):** #1 Gut gepanzerte Nahkämpfer (Lanzenknechte) und #2 Kavallerie.
2. **Zweite Reihe (Fernkämpfer):** #3 bis #5 Leichte Fernkämpfer (Bogen-, Armbrust- und Musketenschützen) sowie #6 und #7 Artillerie (Kanonen und Mörser).
3. **Dritte Reihe (Versorgungseinheiten):** #8 Bedienmannschaften, #9 Sanitäter und #0 Scouts.

Weisen Sie allen Gruppen die richtige Reihenformation zu und marschieren Sie dann in geordneten Linien auf die Stellung des Gegners zu.



Fassen Sie Ihre Einheiten in schlagkräftige Gruppen zusammen und marschieren Sie auf die Festung des Gegners zu.

Sobald Sie das feindliche Hoheitsgebiet betreten, das etwas weiter als der Einflussbereich reicht, beginnen die ersten Scharmützel. Die Einheiten des Feindes sind zwar stärker als Ihre Kampfverbände, weil der Gegner im Gegensatz zu Ihnen über alle erforschbaren Upgrades verfügt, aber Sie sind mengenmäßig jeweils in der Überzahl. So kommt es, dass die Angreifer Ihre Armee nur nacheinander und in kleinen Gruppen angehen. Diese Vorstöße lassen sich ohne große Verluste relativ problemlos beantworten. In dieser Phase sollten Sie den Gegner kommen lassen und selbst zunächst nicht weiter vorrücken. **Dabei schöpfen Sie von Anfang an die taktischen Möglichkeiten Ihrer verschiedenen Truppentypen gezielt aus, und zwar so:**

1. Der Gegner wird wie gesagt diverse Vorstöße mit Kavallerie, Kriegsmaschinen, Fernkämpfern und anderen Einheiten unternehmen. Halten Sie diese Ausfälle mit Ihren Nahkämpfern auf – d.h. mit der Kavallerie und mit Ihren Lanzenknechten – und greifen Sie zügig an. Unterstützen Sie die erste Linie in solchen Situationen durch Ihre Fernkämpfer, die aus der zweiten Reihe die gegnerischen Einheiten aufs Korn nehmen.



Gegnerische Kavallerie und Fernkämpfer attackieren Sie mit Ihren Nahkämpfern.

2. Setzen Sie gegen feindliche Geschütze und andere Fernkämpfer vor allem Ihre Kavallerie ein. Die berittene Abteilung ist aufgrund des hohen Tempos, mit dem sie vorrückt, schnell bei den gegnerischen Einheiten und räumt dort auf. Am besten bekämpfen Sie feindliche Geschütze und Fernkämpfer möglichst früh, noch bevor diese selbst in Stellung gehen können.



Gegnerische Geschütze attackieren Sie mit Ihrer schnellen Kavallerie.

Wichtig: Beim erfolgreichen Kampf um gegnerische Batterien werden fast immer die feindlichen Bedienmannschaften beseitigt, während das Geschütz anschließend verwaist stehen bleibt. Jetzt kann es von Ihren eigenen Bedienmannschaften erobert werden! Übernehmen Sie auf diese Weise so viele verlassene Geschütze wie möglich – insbesondere Mörser –, bevor der Gegner sie wieder besetzen oder auflösen kann.

3 Setzen Sie Ihre Sanitäter ein! Ziehen Sie die Gruppe in den Gefechtspausen in die Nähe der angeschlagenen Einheiten, damit letztere geheilt und wiederhergestellt werden. Sollten Ihnen die regelmäßigen gegnerischen Angriffswellen zu sehr zusetzen, ziehen Sie sich lieber wieder aus dem Feindgebiet zurück und heilen Sie alle Verwundeten im sicheren Hinterland.



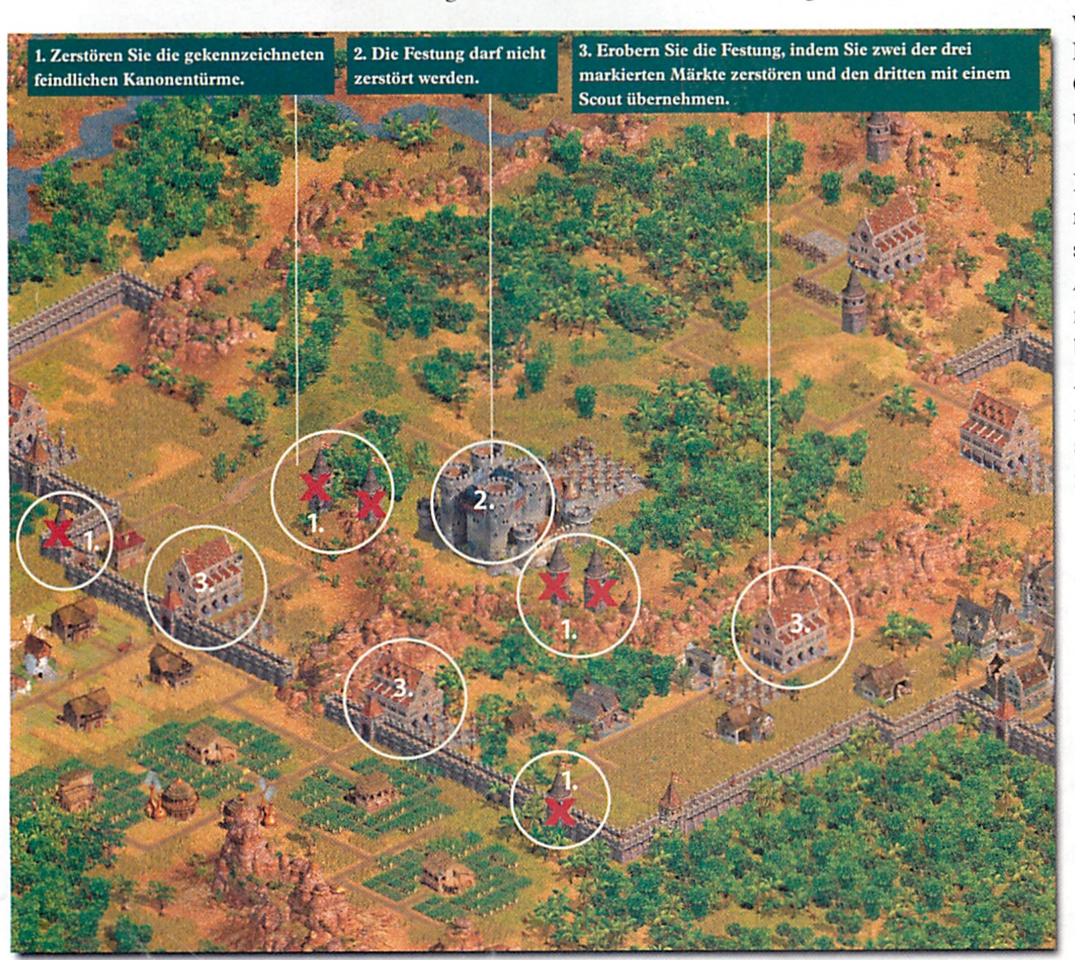
Schwächen Sie den Gegner, in dem Sie seine Produktionsgebäude und Marktplätze durch Mörserbeschuss zerstören.

Ihr Kontrahent hat mit seiner kleinen Stadt gar nicht die Möglichkeit, Einheiten ohne Ende auszubilden. Für ihn wird es eine Materialschlacht, bei der seine Vorräte an Eisen, Waffen und Rüstungen knapper und knapper werden. Außerdem wird sein Spielraum immer kleiner, je mehr Sie seine Wirtschaft lahm legen (Außenproduktionen zerstören!). Der Widerstand mit den lästigen Ausfallangriffen werden deshalb früher oder später erlahmen.

Sobald der Gegendruck nachlässt, können Sie geordnet weiter vorrücken und sich um das eigentliche Missionsziel kümmern: die Festung. Setzen Sie jetzt Ihre Mörsergruppe ein, die inzwischen hoffentlich kräftig angewachsen ist. Damit schießen Sie die Stadt sturmreif, indem Sie Gebäude, Türme und Mauern samt der Besatzung bombardieren. Aber Vorsicht! Die Kanonentürme des Feindes können besetzt sein und gefährlich werden. Zerstören Sie deshalb alle Türme aus sicherer Entfernung. Bei erneuten Ausfällen ziehen Sie Ihre Mörsergruppe wieder in den Schutz der zweiten Reihe zurück und fangen den Gegner mit den übrigen Nah- und Fernkämpfereinheiten ab.

Schlagen Sie schließlich eine Bresche in die Stadtmauer und rücken Sie in die Stadt ein. Zerstören Sie dort zwei der drei Markthaupthäuser, in deren Einflussbereich sich die Festung befindet. Dazu schießen Sie die Markthaupthäuser erst in Flammen und warten anschließend ab, bis es von selbst in sich zusammenfällt.

Das dritte Markthaupthaus darf Ihnen aber keinesfalls vor der Nase zusammenbrechen – sonst ist die Festung zerstört und die Mission verloren! Stattdessen übernehmen Sie den dritten Markt mit einem Scout, indem Sie über der brennenden Ruine ein eigenes Markthaupthaus errichten. So gelangt die Festung unter Ihre Kontrolle, und damit auch der Buchhalter.
Die Mission ist gewonnen.



Übersicht: die Vorgehensweise zur Übernahme der Festung.

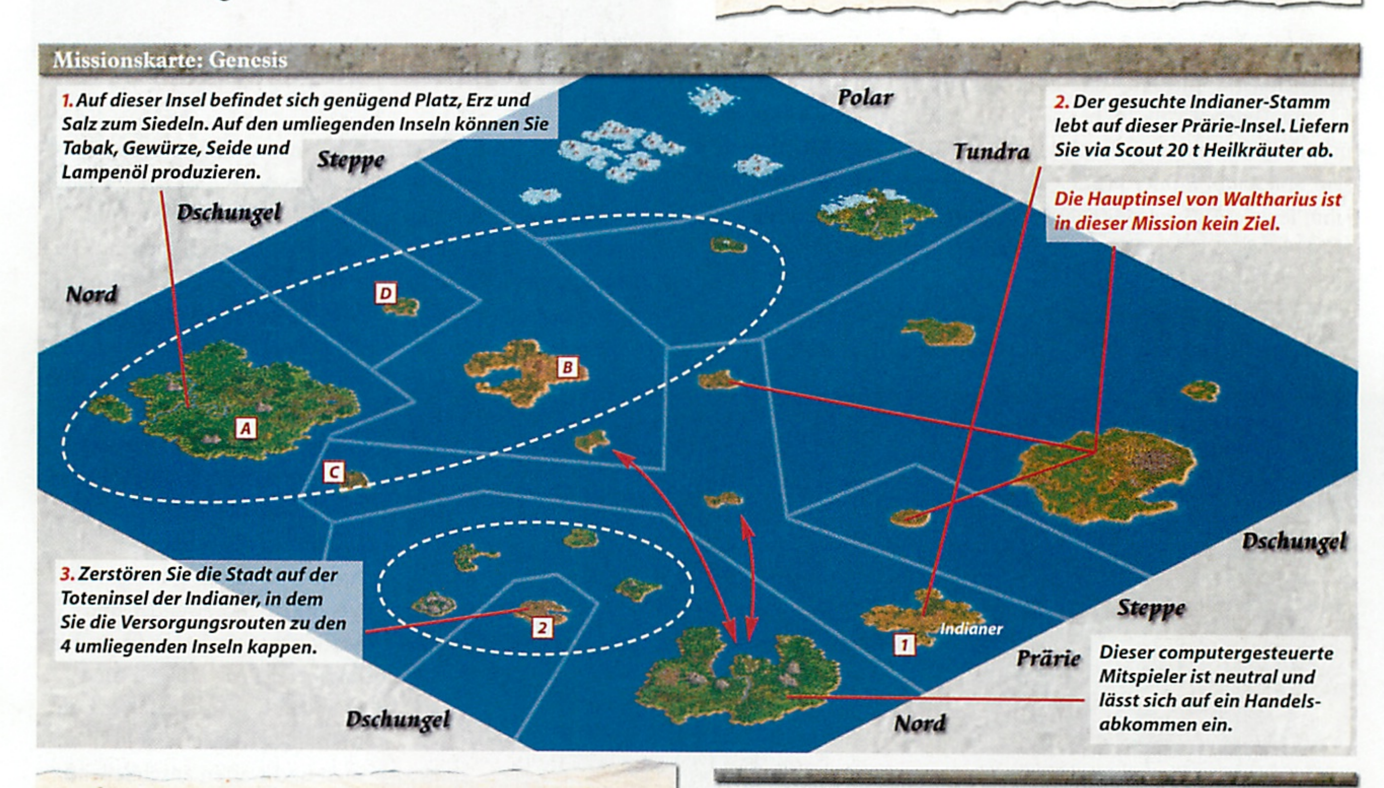
Mission 9 Genesis

Erschüttert müsst Ihr Euch anhören, dass der Buchhalter auch nicht weiß, was mit dem Herzog und seiner Nichte passiert ist. Er ist sich nur sicher, dass Sie nicht in die Hände de Freerens geraten sind. Ihr habt auf der Heimfahrt schon darüber nachgedacht, wie Ihr reagieren solltet, seid aber ohne Euren Mentor und väterlichen Freund nicht in der Lage, gegen das unzählige Inseln umfassende Reich des Feindes anzugehen. Nicht hier und nicht mit den begrenzten Ressourcen, die Euch zur Verfügung stehen. Ihr beschließt, die Insel Nova Fora zu verlassen und einen Neuanfang in südlicheren Gefilden zu wagen. Vincent lasst Ihr in der Hoffnung, dass er etwas Neues herausfinden kann, im Feindesland zurück.

1. Missionsziel

- Errichtet eine Stadt, in der 700 Einwohner den Status ‚Bürger' haben.

Missionskarte: Genesis



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★★
Startkapital	80.000
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	ja
Besonderheiten	Großes Handelsschiff mit Scout, 50 Tonnen Nahrung, 50 Tonnen Holz und 100 Tonnen Werkzeuge. Kein Marmor! Computergegner: Waltharius (rot, feindlich gesinnt) sowie Buccanon (blau, friedlich gesinnt; Handelsabkommen möglich).

Missionslösung

Diese Mission bietet Ihnen traumhafte Startbedingungen. Sie beginnen mit einem großen Handelsschiff, ausreichend Baumaterial und einem sehr hohen Startkapital von 80.000 Goldstücken. Unmittelbar neben Ihrem Startplatz befindet sich eine sehr große Insel mit Nordklima (Insel A), auf der fast alle Berge Salz und Eisenerz bieten, so dass Sie Ihre Siedlung dort anlegen können, wie und wo es Ihnen gefällt. Zusätzlich finden Sie in der näheren Umgebung je eine Insel vom Typ Steppe (Insel B – Gewürze), Prärie (Insel C – Tabak) und Dschungel (Insel D – Seide und Indigo). Etwas weiter nördlich gibt es außerdem Tundra- und Polarinseln mit prächtigen Walvorkommen (Lampenöl). Für ausreichende Vielfalt bei den Bedarfswaren ist also gesorgt. Einziger Wermutstropfen in dieser

Mission ist der Konkurrent Waltharius (Computergegner rot), der sich bereits vor Ihnen im Osten der Inselwelt angesiedelt hat und Ihnen regelmäßig seine Kriegsschiffe auf den Hals hetzt.

Ihren Hauptstützpunkt mit der Stadt errichten Sie auf der Insel A. Lassen Sie sich dort zu Beginn des Spiels in der Nähe Ihres Startpunktes an der Ostküste mit einem Kontor nieder. Der Aufbau der Siedlung erfolgt ähnlich wie im Endlosspiel-Tutorial, wenn auch in etwas kleinerem Stil. Denn um die geforderten 700 Bürger anzusiedeln, müssen Sie lediglich 26 Wohnhäuser besitzen und sie bis in die Bürgerstufe entwickeln. Rein rechnerisch reichen sogar 25 Wohnhäuser für genau 700 Bürger – Sie müssen aber eines mehr platzieren, weil Sie wenigstens 701 Bürger haben müssen, damit das Missionsziel als erfüllt gilt. Mehr Wohnung für Ihre Bürger brauchen Sie nicht, um das Spiel zu gewinnen.

Im Prinzip können Sie im Verlauf des Siedlungsaufbaus eine eigene Werkzeugproduktion errichten. Da Sie aber in dieser Mission nur eine begrenzte Anzahl davon benötigen, ist es sinnvoller, sie von den freien Händlern zu kaufen. Stellen Sie deshalb gleich zu Beginn des Spiels eine Kauforder für Werkzeuge in Ihrem Kontor ein (Normalpreis und maximaler Lagervorrat von ca. 50 t). Da Sie nicht der einzige Abnehmer sind, dauert es allerdings einige Minuten, bis die erste Lieferung eintrifft.

Im Verlauf des Siedlungsaufbaus versorgen Sie Ihre Einwohner mit denjenigen Bedarfswaren, die Sie zum Aufstieg in die Bürgerstufe benötigen, d.h. mit Nahrung, Leder, Stoffen, Gewürzen und Tabakwaren. Später, auf der Bürgerstufe, können Sie außerdem auch Salz produzieren. Seidenstoffe und Lampenöl sind für die Versorgung der Einwohner nicht notwendig, denn Sie müssen und wollen in dieser Mission nicht auf die Stufe der Kaufleute vordringen.

Tipp

Wenn Sie taktisch geschickt spielen, können Sie die komplette Mission allein mit Ihrem Startschiff bestreiten. In diesem Fall würden Sie keine Werft, keine Hanfplantage und keine Seilerei benötigen, um weitere Schiffe zu bauen. Setzen Sie dazu Ihr bestehendes Kriegsschiff auf einer Handelsroute ein, auf der es rundum Gewürzinsel, Tabakinsel und Hauptinsel abklappert. Wenn es soweit ist, erledigen Sie später mit demselben Schiff auch die weiteren Missionsaufgaben (siehe weiter unten). Dabei ist es nicht tragisch, wenn der Transport und damit die Versorgung mit Tabakwaren und Gewürzen zum Erliegen kommen, während Sie andere Missionsaufgaben erledigen. Schlimmer wäre etwas anderes: Es kann passieren, dass Ihr Schiff in Gefechten mit den Waltharius-Schiffen beschädigt wird und Sie es irgendwann reparieren müssen. Denn die Kriegsflotte des Waltharius streift auf Patrouille umher und wird Ihre Position und damit auch Ihr Schiff immer wieder aufsuchen. Ob Sie also eine Werft, eine Hanfplantage und eine Seilerei errichten, müssen Sie situationsbedingt selbst entscheiden. Wie gesagt – es funktioniert! Man kann die ganze Mission allein mit dem Startschiff bewältigen.

Tipp

Lassen Sie Ihr Schiff – vor allem in der Anfangsphase – möglichst niemals ankern, sondern halten Sie es immer in Bewegung. Seekämpfe vermeiden Sie unbedingt, weil es dabei nur großen Schaden davontragen würde. Gönnen Sie Ihrem Schiff also keine Ruhepause und flüchten Sie notfalls, wenn Sie auf dem Meer doch einmal in ein Gefecht verwickelt werden sollten. Sobald Sie eine Handelsroute zu einer weiteren Insel eingerichtet haben, löst sich das Problem ohnehin von selbst, da das Schiff ab diesem Zeitpunkt ständig unterwegs ist. Laden Sie außerdem den Scout, der sich zunächst an Bord befindet, vorsichtshalber an Land, falls Ihr Schiff trotz aller Vorsicht dennoch einmal verloren gehen sollte. Sie werden ihn später noch einsetzen müssen.

Insgesamt benötigen Sie für eine funktionierende Siedlung mit 700 Bürgern folgende Ausstattung:

- 26 Bürgerhäuser
- 3 Markthaupthäuser (+ Kontor)
- Wirtshaus, 1 Kapelle, 1 Kirche, 1 Schule, 1 Feuerwehr
- 3 Forsthäuser (später stillgelegt)
- 1 Steinbruch und 2 Steinmetzen (später stillgelegt)
- 2 Jagdhütten und 1 Produktionskette für Rindfleisch (2 Rinderfarmen + 1 Fleischerei)
- 1 Gerberei (später stillgelegt)
- 2 Kartoffelfarmen (nur übergangsweise; in der nachfolgenden Abbildung wurden sie bereits wieder abgerissen)
- 2 Brauereien und 4 Hopfenfarmen
- 1 Weberei und 3 Schaffarmen
- 1 Salzmine und 1 Saline
- 2 Gewürzplantagen (auf Insel B)
- 3 Tabakplantagen und 2 Tabakverarbeiter (auf Insel C – angepasste Produktion)
- 1 Heilkräuterplantage (für die zweite Missionsaufgabe)
- eventuell: 1 kleine Werft, 1 Hanfplantage, 1 Seilerei

Mit diesem Fundus wird sich Ihre Bilanz, wenn Sie erst die 700-Bürger-Grenze erreichen, auch durchweg im Positiven bewegen, spätestens dann, wenn keine Ausgaben für Wareneinkäufe mehr Ihre Bilanz trüben und wenn die Produktion der Steinmetzen und der Forsthäuser stillgelegt ist.



Die Minimallösung für die erste Missionsaufgabe: 26 Wohnhäuser mit etwas über 700 Bürgern.

Während der Aufbauphase mischen Sie mit Ihrem (schwer bewaffneten) Startschiff schon einmal den kriegerisch gesinnten Gegner Waltharius auf. Attackieren Sie alle Außenproduktionsinseln und schießen Sie die dortigen Kontore in Brand. Seine Versorgung mit den Waren, die er auf den jeweiligen Inseln herstellt, kommt dadurch vollständig zum Erliegen. Die Kontore werden nämlich nicht neu errichtet. Die Kanonentürme auf den Inseln sind übrigens weitgehend unbesetzt und stellen somit keine Gefahr dar. Achten Sie lediglich auf die kreuzenden Kriegsschiffe des Waltharius, denen Sie nach wie vor aus dem Weg gehen. Durch die Zerstörung der Kontore schwächen Sie Waltharius enorm, und er wird Ihnen deutlich weniger Probleme bereiten – zudem bereiten Sie damit schon die Erledigung des letzten Missionsziels vor (siehe dazu weiter unten). Schließen Sie in dieser Phase außerdem mit Buccanon (Computerspieler blau) einen Handelsvertrag ab, auch wenn Sie diese Wirtschaftsbeziehung eigentlich nicht benötigen.



Sobald Sie mit Ihrer Siedlung in die Bürgerstufe aufgestiegen sind und die Marke von 700 Bürgern geknackt haben, erhalten Sie den nächsten Auftrag.

Euch erreicht eine Depesche Eures Freundes Vincent. Er hat auf seiner Suche nach Katharina Kontakt zu einem Stammesangehörigen der Perouk-Indianer aufgenommen. Sein Volk wird von einer geheimnisvollen Krankheit heimgesucht, und er erbittet inständig Hilfe. Ihr macht Euch mit einem Schiff auf, um Vincent und den Eingeborenen abzuholen. Mit Hilfe des Häuptlingssohns Arpa-Maruk segelt Ihr in seine Heimat. Nachdem der Schiffsmedikus einige der Menschen untersucht hat, meint er, dass Heilkräuter die Leiden lindern könnten. Ihr stimmt einem Tauschhandel zu, um den Indianern zu helfen, und versichert Arpa-Maruks Vater, seinem Volk die Kräuter rechtzeitig zu liefern.

2. Missionsziel

Tauscht 20 t Heilkräuter mit dem Indianervolk.

Um dieses zweite Missionsziel zu erfüllen, müssen Sie erstens den Medikus in der Schule erforschen und zweitens eine Heilkräuterplantage errichten (mit Straßenanschluss), in der Sie mindestens 20 t Heilkräuter produzieren und einlagern. Laden Sie dann den gesammelten Vorrat und den Scout auf das Schiff und segeln Sie Richtung Osten, bis Sie auf der Prärie-Insel P1 den Indianerstamm finden. Lassen Sie dort den Scout seine Lieferung eiliger Arzneimittel abgeben, damit die Missionsaufgabe erfüllt wird und die Mission weitergeht.



Die Bewohner dieser Indianersiedlung benötigen dringend ärztliche Hilfe.

Nach der Übergabe der Heilkräuter bittet Arpa-Hai Euch, in das Medizinzelt des Stammes zu kommen. Dort hört Ihr vom S chamanen die Geschichte von der Nachbarinsel, auf die schon seit Urzeiten die Toten des Stammes gebracht und bestattet werden. Ein rücksichtsloser Großplantagenbesitzer hat die Insel als Geschenk de Freerens bekommen und auf dem heiligen Platz Häuser gebaut. Seitdem finden die Geister der Ahnen keinen Frieden. Der Medizinmann ist darüber hinaus davon überzeugt, dass die Geschehnisse auf der Toteninsel mit den Krankheitsfällen hier zu tun haben. Allein das Erwähnen de Freerens treibt Euch die Zornesröte ins Gesicht. Als die Toteninsel in Sicht kommt, merkt Ihr jedoch schnell, dass Euer Vorhaben, den Eindringling zu vertreiben, nicht so einfach ist wie vorher angenommen…

3. Missionsziel

Vernichtet den Störenfried und seine Stadt Morderbrunn auf der Toteninsel der Indianer!

Die Toteninsel der Indianer liegt im Südwesten der Inselwelt bei P2 und beherbergt eine Pioniersiedlung des Waltharius, die von einer Stadtmauer mit unzähligen Kanonentürmen umgeben ist. Mehrere Feuerwehren sorgen für eine schnelle Brandbekämpfung. Da auf der Insel selber keine Waren produziert werden, müssen Nahrung, Leder, Salz und Stoffe per Schiff von den umliegenden Versorgungsinseln herantransportiert werden.

Tipp

Für das Erfüllen der Missionsaufgabe genügt es, wenn die Einwohnerzahl der Waltahrius-Pioniersiedlung auf der Toteninsel auf Null sinkt!

Zerstören Sie die markierten Kontore der 4 Versorgungsinseln, um die Stadt auf der Toteninsel (Mitte) auszuhungern und zu vernichten.

Stoffe

Nahrung

Salz

Leder

Toteninsel

Es gibt verschiedene Alternativen, diese Missionsaufgabe zu erledigen:

- Die Standardlösung besteht darin, die Bürgerstadt noch etwas weiter auszubauen, Lampenöl und Seidenstoffe zu produzieren, in Schule (und Universität) nach Belieben Forschung zu betreiben und schließlich eine große Flotte mit einer großen Armee aufzustellen, um damit die Toteninsel in Schutt und Asche zu legen. Das ist nicht besonders kompliziert, aber langwierig.
- Eine Variante dieser Standardlösung besteht darin, statt einer Flotte und einer Armee nur ein einzelnes Katapult zu ‚rekrutieren'. Damit könnten Sie an der Küste der Toteninsel entlang im Schutze eines bewaffneten Schiffes die befestigte Siedlung Turm für Turm abreißen. Bei Gegenangriffen des Gegners sollte das Katapult schnellstens an Bord zurückkehren. Konzentrieren Sie sich dabei auch auf die Marktplätze und das Kontor, da nach der Zerstörung dieser Zentren alle anderen umliegenden Gebäude ebenfalls fallen.
- Die bequemste und einfachste Methode ist das Aushungern der Siedlung auf der Toteninsel. Diese Niederlassung ist wie bereits gesagt auf die Versorgung mit Bedarfsgütern von den umliegenden Inseln angewiesen. Auf diesen vier Inseln werden nicht nur Stoffe, Leder und Salz produziert und verschifft, sondern sogar Nahrung! Zerstören Sie diese Versorgungsstruktur, einfach indem Sie die Kontore mit Ihrem Startschiff in Brand schießen und einstürzen lassen. Dadurch kommt die Versorgung der Siedlung auf der Toteninsel komplett zum Erliegen! Nach einiger Zeit wird dort die Nahrung knapp und die befestigte Ortschaft wird von den Einwohnern aufgegeben – der Bevölkerungsstand sinkt auf null. In diesem Fall haben Sie gewonnen. Wenn Sie die Kontore der Versorgungsinseln bereits in der Anfangsphase (wie weiter oben empfohlen) zerstört haben, sollte der Waltharius-Stützpunkt auf der Toteninsel bereits ausgehungert und verwaist sein, wenn Sie Ihre dritte Missionsaufgabe bekommen. In diesem Fall haben Sie den Auftrag bereits erledigt, sobald Sie ihn erhalten.

Zerstören Sie die Siedlung auf der Toteninsel, indem Sie die Kontore der umliegenden Versorgungsinseln beseitigen…



…damit die Versorgung zum Erliegen kommt und die Bevölkerung der Toteninsel auf null sinkt.

Mission 10 Revanche

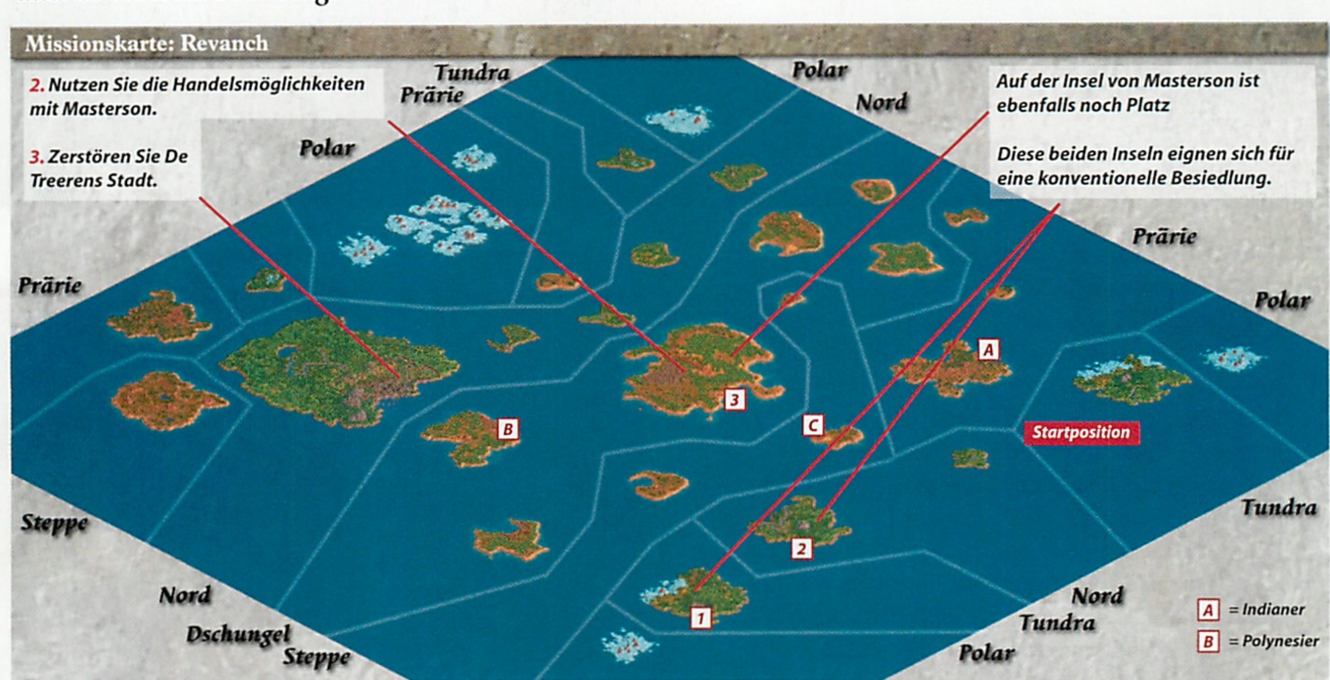
Ihr wälzt Euch unruhig in der Koje Eures Schiffes hin und her. In Eurem Traum seht Ihr, wie der widerliche de Freeren mit Katharina vor dem Altar einer Kirche steht. Über dem Tisch des Herrn schwebt, sich langsam drehend, das Amulett. Der Geistliche spricht gerade die letzten Worte zur Vermählung des ungleichen Paares. Katharina schluchzt, und Ihr könnt ganz deutlich spüren, dass Sie diese Hochzeit nicht will. Ihr selbst steht am Eingang der dunklen, hohen Kathedrale und versucht mit Leibeskräften, zum Altar zu laufen. Doch je schneller Ihr lauft, desto weiter entfernt Ihr Euch von Katharina und de Freeren. Schweißgebadet wacht Ihr auf.

Kurz darauf seid Ihr an Deck und weist O'Reilly an, den Kurs zu ändern. Ihr könnt nicht zulassen, dass die Nichte des Herzogs mit diesem Kretin verheiratet wird. Die Zustimmung und Rufe der Männer stärken Euer Selbstbewusstsein und Ihr bemerkt, wie Ihr das Amulett an Eurem Hals fest umklammert. Jetzt gilt es. Ihr werdet nicht versagen!

Missionsziele

- **Erringt den Sieg über de Freeren und zerstört seine Stadt!**

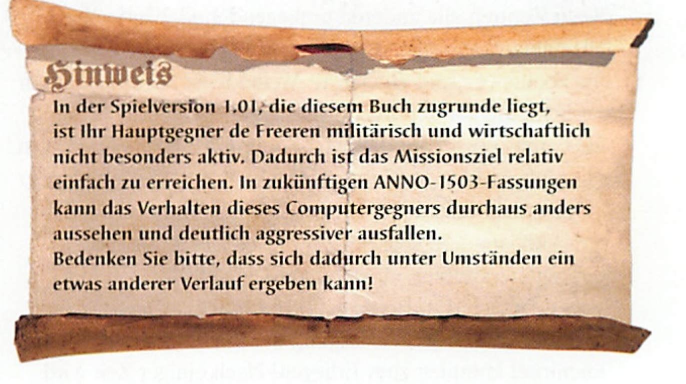
Missionskarte: Revanch



Missionsbedingungen

- **Schwierigkeit** ★★★
- **Startkapital** 60.000
- **Anzahl Computergegner** 2
- **Fliegende Händler** ja
- **Feuer** ja
- **Naturkatastrophen** ja
- **Besonderheiten:** Großes, unbewaffnetes Handelsschiff mit Scout, 50 Tonnen Nahrung, 50 Tonnen Holz und 100 Tonnen Werkzeugen. Kein Marmor! Computergegner: De Freeren (rot, feindlich gesinnt) sowie Masterson (blau, friedlich gesinnt; Handelsabkommen).

Missionslösung



Hinweis

In der Spielversion 1.01, die diesem Buch zugrunde liegt, ist Ihr Hauptgegner de Freeren militärisch und wirtschaftlich nicht besonders aktiv. Dadurch ist das Missionsziel relativ einfach zu erreichen. In zukünftigen ANNO-1503-Fassungen kann das Verhalten dieses Computergegners durchaus anders aussehen und deutlich aggressiver ausfallen.
Bedenken Sie bitte, dass sich dadurch unter Umständen ein etwas anderer Verlauf ergeben kann!

Sie beginnen die zehnte Mission mit einem großen, aber leider unbewaffneten Handelsschiff, einem Scout, 50 t

Nahrung, 50 t Holz, 100 t Werkzeugen und 60.000 Goldstücken. Wenn Sie einen Blick auf die Missionskarte werfen oder die Inselwelt erkunden, sehen Sie auf Anhieb, dass die besten Inseln bereits vergeben sind. Sie können suchen, so lange Sie wollen – einmal müssen Sie sich doch entscheiden, wo Sie Ihren Stützpunkt errichten wollen.

Als Standort bieten sich Ihnen verschiedene Alternativen:

1. Im Osten gibt es zwei mittelgroße Inseln, die eine mit nördlichem Klima (P1), und die andere mit Tundra-Klima (P2). Beide Möglichkeiten bieten ein Eisenerzvorkommen. Wegen des Gebirges in der Mitte bleibt Ihnen auf der Nordinsel leider nicht viel Platz für eine große, kompakte Siedlung. Sie könnten jedoch Teile der Produktion auf die benachbarte Tundra-Insel auslagern. Umgekehrt könnten Sie auch dort Ihre Stadt errichten und im Gegenzug die Nordinsel als Versorgungsinsel (insbesondere für Alkohol) nutzen.





Die Inseln P1 und P2 können in Kombination zur Besiedlung und zur Versorgung genutzt werden.

2. Sofern Sie nicht unter Berührungsängsten leiden, könnten Sie sich auch auf die Dschungel-Insel zu Masterson gesellen. Das Plateau über seiner Stadt bietet eine weite, zusammenhängende Baufläche für eine neue Siedlung. Auf dieser Insel können Sie ab der Stufe ‚Bürger' Zuckerrohr anbauen und damit Alkohol produzieren, außerdem Baumwolle für Stoffe sowie Seide und Indigo für Seidenstoffe. Die Felshänge der Hochebene bieten Stellen für Ziegelbergwerke und sowie Eisenerzminen. Mit Masterson besteht übrigens schon zu Spielbeginn ein Handelsvertrag, Sie müssen ihn also nicht erst abschließen.



Die Insel von Masterson bietet auf dem Plateau oberhalb der Stadt eine große, kompakte Baufläche, auf der Sie Ihre Siedlung errichten können.

Hinweis

3 Da de Freeren in der Version 1.01 etwas antriebslos agiert, könnten Sie auch versuchen, direkt auf seiner Insel zu siedeln. Frechheit siegt, Platz ist dort genug und Sie finden – dem dortigen Nord-Klima entsprechend – beste Anbaubedingungen für Hopfen. In den Gebirgszügen der Insel warten zudem Eisenerz- und Salzvorkommen.

In der Missionslösung wird im Folgenden die zweite Alternative gewählt und beschrieben. Wenn Sie nah am Text spielen wollen, siedeln Sie also in friedlicher Nachbarschaft zu Masterson auf seiner Dschungel-Insel. Die **grobe Strategie** sieht dabei so aus: Im Prinzip können Sie die Mission mit einer kleinen Siedlerstadt und einer entsprechenden Streitmacht aus kleinen Kriegsschiffen, Brandbogenschützen und Katapulten erfolgreich beenden. Etwas einfacher wird es aber, wenn Sie eine Stadt mit ca. 40 Bürgerhäusern errichten. Auf der Bürgerstufe stehen Ihnen einfach mehr militärische Forschungsgebiete offen, und Ihre finanziellen Möglichkeiten sind mit mehr Einwohnern und größerem Umsatz ebenfalls besser. Da es in der Inselwelt dieser Mission kein Marmorvorkommen gibt, steht Ihnen das Badehaus nicht als Option zur Verfügung. Damit bleibt Ihnen die Stufe ‚Kaufleute' von vornherein verwehrt.



Errichten Sie also auf der Dschungel-Insel bei P3 Ihr erstes Kontor und beginnen Sie mit dem Siedlungsaufbau. Gehen Sie dabei zunächst so vor wie im Endlosspiel-Tutorial. Expandieren Sie in der Pionierphase mit drei Markthaupthäusern in Richtung Norden und errichten Sie auf dem Plateau Ihre Siedlung. Achten Sie dabei auf die Platzierung der Jagdhütte, die nicht in einem Gebiet mit zu vielen Raubtieren platziert sein sollte (der Wildbestand wird sonst gerissen). Das eigentliche Problem bei der Siedlungsentwicklung ist aber der Wirtshausbedarf, da Sie unterhalb von 200 Bürgern keine effiziente Alkoholproduktion auf Ihrer Dschungel-Insel errichten können.

Überbrücken Sie diesen Engpass durch entsprechende Einkäufe beim Nachbarn Masterson. Denn dieser bietet anfangs ein Sortiment von Alkohol, Nahrung, Salz, Leder und einigen anderen Waren an. Kaufen Sie am besten gleich zu Beginn sein gesamtes Alkoholangebot auf, dazu etwas Leder, später auch Salz und Gewürze, damit Sie schnell in die Bürgerstufe wechseln können, ohne selbst eine Gewürzproduktion errichten zu müssen. Für den Einkauf können Sie übrigens auch den Scout einsetzen, den Sie über Land zu einem der Markthaupthäuser von Masterson entsenden. Mit dem eingekauften Alkoholvorrat plus der Produktion von zwei Kartoffelfarmen müssen Sie durch die Siedlerstufe und den ersten Teil der Bürgerphase kommen. Das wird zwar eng, ist aber möglich. Falls es Ihnen nicht gelingt, müssen Sie ab einer Einwohnerzahl von 360 Siedlern auf einer der Nordinseln (z.B. P1) eine Versorgungskolonie mit Hopfenanbau errichten und die Ernte oder den fertigen Alkohol nach Hause transportieren. Ab einer Bevölkerung von 200 Bürgern können Sie dann auf der Dschungel-Insel Zuckerrohr anbauen und in Rumbrennereien zu Alkohol verarbeiten, sodass diese Sorte von Versorgungsnotstand ein Ende hat. Schauen Sie jedoch immer mal wieder bei Masterson rein, falls Sie in Ihrer Produktion Engpässe erleiden. Werkzeuge können Sie bei den Venezianern ordern oder später auch bei Masterson erwerben. Eine eigene Eisen- und Werkzeugproduktion ist nicht notwendig.

Insgesamt brauchen Sie für eine funktionierende Siedlung auf der Dschungel-Insel folgende Ausstattung:

- ca. 43 Bürgerhäuser
- 5 Markthaupthäuser (+ Kontor)
- 1 Wirtshaus, 1 Kapelle, 1 Kirche, 1 Schule, 1 Feuerwehr
- 4 Forsthäuser (später stillgelegt)
- 1 Steinbruch und 2 Steinmetzen (später stillgelegt)
- 1 Jagdhütte, 1 Produktionskette für Rindfleisch (2 Rinderfarmen + 1 Fleischerei), 1 Produktionskette für Brot (4 Getreidefarmen, 2 Mühlen, 1 Bäckerei)
- 1 Gerberei
- 2 Kartoffelfarmen (nur übergangsweise; in der nachfolgenden Abbildung wurden sie schon wieder abgerissen)
- 3 Rumbrennereien und 6 Zuckerrohrplantagen
- 1 Weberei + 3 Schaffarmen, 2 Webereien + 4 Baumwollplantagen
- 4 Gewürzplantagen (auf Insel C)
- 6 Tabakplantagen und 3 Tabakverarbeiter (auf Insel A)
- 1 kleine Werft, 1 Hanfplantage, 1 Seilerei

Mit diesem Musterkatalog wird sich Ihre Bilanz bei ca. 500 Goldstücken im positiven Bereich einpendeln. Legen Sie, wenn die maximale Lagerkapazität bei Holz und bei Ziegeln erreicht ist, die Produktion der Steinmetzen und der Forsthäuser still. Sorgen Sie dann dafür, dass sich Ihr Konto in den nächsten Minuten erst einmal wieder auf einen recht hohen Stand von 50.000 oder mehr Goldstücken erholt.



Die fertige Siedlung auf der Masterson-Insel.

Schließlich nehmen Sie das eigentliche Missionsziel in Angriff: die Zerstörung sämtlicher Kontore und Marktplätze von de Freeren. Dazu erforschen Sie zunächst in der Schule und in der Universität (die Sie zu diesem Zweck kurzzeitig Ihrer Siedlung hinzufügen und nach Abschluss der Forschung wieder abreißen) alle relevanten militärischen Technologien, die Ihnen zur Verfügung stehen. Bauen Sie in dieser Phase eine Kriegsflotte von vier bis sechs mittleren oder großen Kriegsschiffen auf. Nehmen Sie dann ein kleines Einheitenkontingent an Bord (ein Katapult, Bogenschützen, Sanitäter, Bedienmannschaften und weitere Truppen) und brechen Sie auf in Richtung Westen.

Achtung

Achten Sie darauf, dass Ihre Militäreinheiten nicht in das Gebiet von Masterson eindringen. Er ist zwar ein freundlicher Handelspartner, aber in solchen Dingen ausgesprochen empfindlich. Auf fremde Truppen in seinem Hoheitsbereich reagiert er sofort mit einer Kriegserklärung!

Zur Erfüllung des Missionsziels ist es nicht unbedingt erforderlich, dass Sie die Produktionen der Tabak- und Gewürzinseln von de Freeren zerstören oder die dortigen Kontore in Brand setzen. Falls Sie jedoch auf heftigen Widerstand stoßen, sollten Sie diese Inseln von der Versorgungsroute abschneiden. So treffen Sie den Emporkömmling empfindlich in seiner Wirtschaftskraft. Zerstören Sie dazu mit Ihrer Flotte die Kontore und die davor wartenden Handelsschiffe. Entsenden Sie außerdem Ihre Bogenschützen an Land, damit sie die Marktplätze niederbrennen.

De Freerens Armada wartet vor seiner Stadt auf Ihren Angriff. Versuchen Sie, seine Schiffe möglichst einzeln zu attackieren. Dann werden sie versuchen, sich noch aus dem Gefecht zur Reparatur in die Werft zurückzuziehen – deshalb sollten Sie die Werft noch vor Beginn der eigentlichen Seeschlacht zerstören. Nehmen Sie sich ein Schiff nach dem anderen vor, bis schließlich jeder Kiel von de Freeren auf Grund liegt. Anschließend zerstören Sie seine Kontore. Kümmern Sie sich danach um die Kanonentürme im Hafen. Wenn sie Ihrer Flotte zu sehr zusetzen, laden Sie etwas abseits an einem sicheren Ort Ihr Katapult aus und zerstören damit systematisch alle Türme entlang der Küste.

In Version 1.01 gibt es trotz der vielen Militäreinheiten auf der Insel keinen echten koordinierten Widerstand gegen Ihren Einmarsch. Sofern Sie den gegnerischen Einheiten nicht direkt vor die Flinte laufen, werden sie Ihre Truppen einfach ignorieren.

Schicken Sie schließlich in einem weiteren Invasionsschub Ihre Bogenschützen in die Stadt und brennen Sie die Märkte mit Brandpfeilen nieder. Dadurch fällt auch relativ schnell die feindliche Festung. Ziehen Sie sich mit Ihren Einheiten auf die Schiffe zurück, wenn Sie auf Gegenwehr stoßen. Nutzen Sie bei Ihren Angriffen auch die Bogenschützen, um die Bedienmannschaften der gegnerischen Geschütze loszuwerden. Steuern Sie die Schützen dabei so, dass sie den feindlichen Geschossen geschickt ausweichen. Danach können Sie bei Bedarf die Batterien von de Freeren mit Ihren eigenen Bedienmannschaften übernehmen, besonders die Mörser. Diese und die Katapulte setzen Sie anschließend gegen die Türme der Stadtmauer ein. Versuchen Sie, die gut bewachten Märkte aus sicheren Positionen heraus anzugreifen. Und vergessen Sie nicht, Ihre invaliden Einheiten vom Medikus wieder heilen zu lassen.

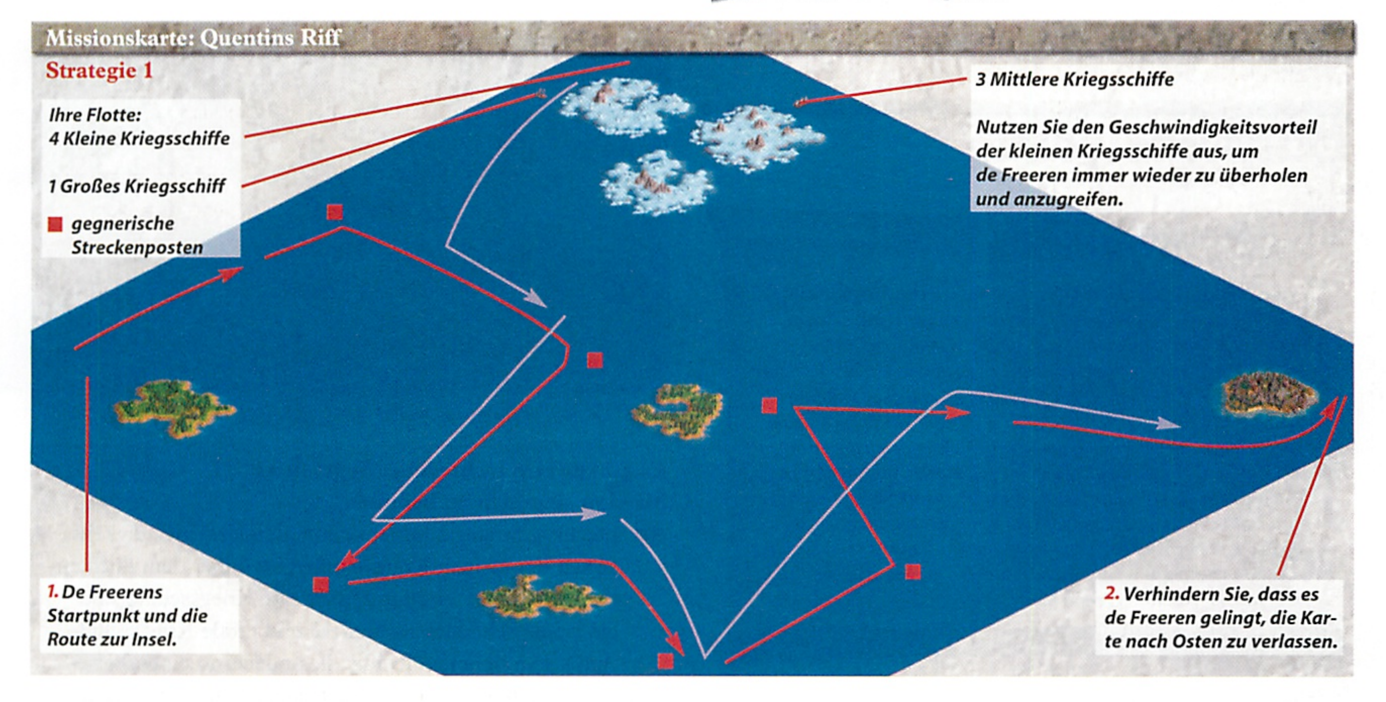
Sobald auf de Freerens Hauptinsel alle Märkte und Kontore zerstört sind, haben Sie gesiegt und die Mission gewonnen.

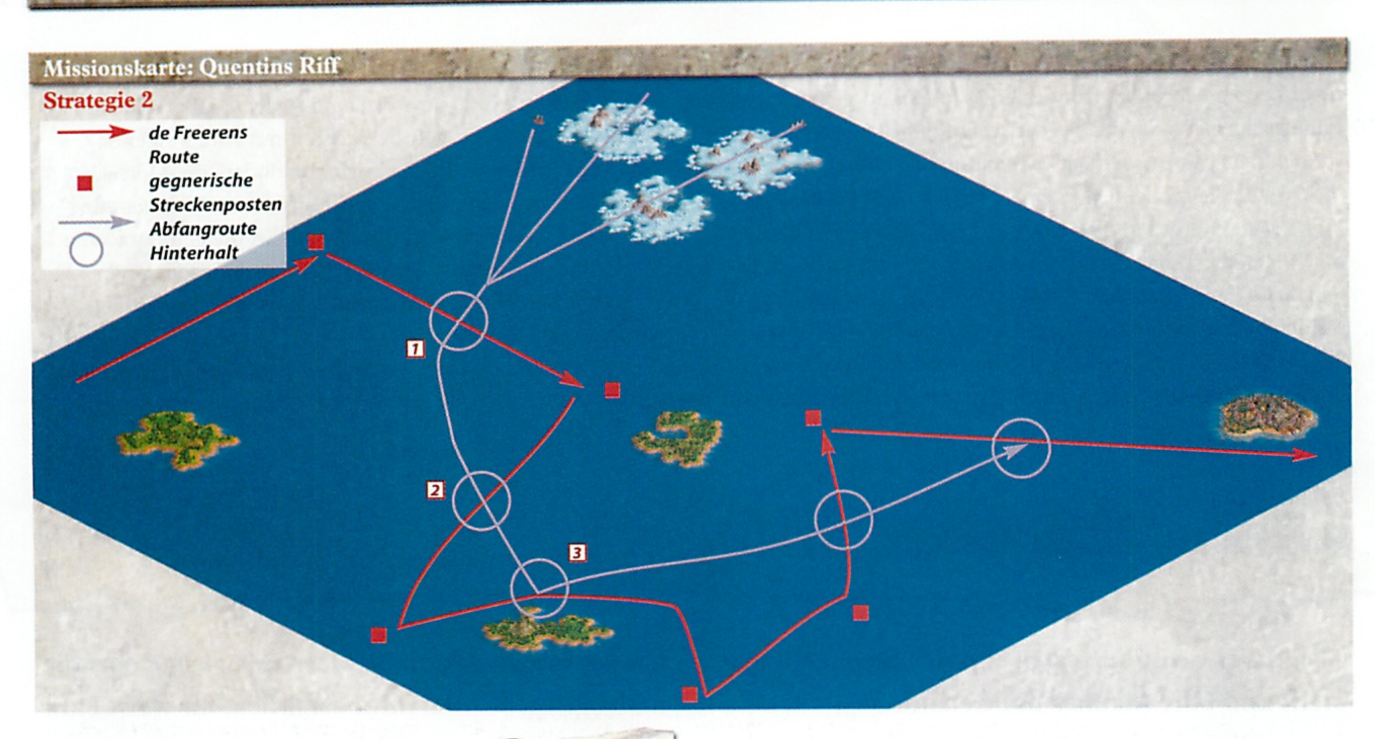
Mission 11 Quentins Riff

Als Ihr vor den Überresten von de Freerens Palast steht und Eure Männer das Gelände sichern, bekommt Ihr von einem Scout die Meldung, dass de Freeren mit Geleitschutz geflohen ist. Katharina soll, in Ketten gelegt, bei ihm gewesen sein. Mit ein paar lauten Befehlen trommelt Ihr Eure Männer zusammen und lauft mit schnellen Schritten in den Hafen, wo die ‚Nördliche Hoffnung' bereit zur Abfahrt liegt. Ihr weist weitere Schiffe an, mitzufahren, um Euch Geleitschutz zu geben. Während Euer Schiff schnell Fahrt aufnimmt, informiert Ihr die Mannschaft über das weitere Vorgehen. De Freerens Galeone darf die nächstgelegene Insel nicht erreichen. Ihr weist Eure Leute an, äußerst vorsichtig zu sein und auf die Takelage zu zielen, wenn Ihr in Reichweite seid. Die Nichte des Herzogs befindet sich an Bord von de Freerens Schiff, ihr darf nichts geschehen...

Missionsziele

- **Hindert de Freerens Flaggschiff am Entkommen und rettet Katharina!**





Missionsbedingungen

Schwierigkeit	***
Startkapital	100.000
Anzahl Computergegner	1 (de Freerens Schiff)
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Besonderheiten	1 Großes Kriegsschiff, 3 Mittlere Kriegsschiffe, 4 Kleine Kriegsschiffe

Missionslösung

Hinweis

Diese Mission ist wieder eine rein militärische Aufgabe ohne jede Bautätigkeit. Sollte es de Freeren gelingen, mit seinem Schiff die Karte zu verlassen, so ist die Mission verloren. Die nachfolgende Lösungsstrategie beruht wieder auf der Anno-Version 1.01. Berücksichtigen Sie, dass es in dieser Fassung keine Kollisionsabfrage für Schiffe gibt und somit auch keine Möglichkeit, de Freerens Flaggschiff effektiv den Weg abzuschneiden. Er kann durch Ihre Flotte einfach ‚hindurchfahren'. Zudem wird de Freerens Schiff, obwohl es mit 50 Kanonen nicht schlecht ausgestattet ist, auf der Flucht keinen einzigen Schuss abfeuern. In späteren Versionen von Anno 1503 werden sich diese Bedingungen eventuell ändern, sodass sich dann ein anderer Verlauf ergeben kann.

Ihre Abfangflotte besteht aus einem großen, drei mittleren und vier kleinen Kriegsschiffen. Damit nehmen Sie von Norden her die Verfolgung von de Freerens Flaggschiff auf. Es befährt die Karte im Westen und wird versuchen, den eingezeichneten Weg von einem Routenpunkt zum nächsten zu nehmen (siehe Missionskarte). Diese Fixpunkte werden von gegnerischen Kriegsschiffen bewacht, die Sie unbedingt meiden und weiträumig umsegeln sollten. Ihre Aufgabe ist es nun, das Schiff Ihres Erzrivalen (notfalls mehrfach) abzufangen und im Gefecht so stark zu beschädigen, dass er schließlich kapituliert. Sollte es de Freeren dagegen gelingen, die Karte im Osten wieder zu verlassen, so haben Sie die Mission verloren.



Wenn es de Freeren gelingt, diese Insel zu passieren, ist die Mission gescheitert.

Es gibt zwei verschiedene Wege, diese Mission siegreich zu beenden:

1. Die erste Strategie besteht darin, den Geschwindigkeitsvorteil der kleinen Kriegsschiffe gegenüber dem flüchtenden Flaggschiff auszunutzen. Kleine Kriegsschiffe sind ein wenig schneller als mittlere und große Kriegsschiffe. Außerdem nehmen Schiffe, die andauernd einen Bewegungsbefehl erhalten, ebenfalls mehr Fahrt auf. Nutzen Sie deshalb in dieser ersten Strategievariante ausschließlich

Ihre kleinen Kriegsschiffe und segeln Sie damit in Richtung Süden, um de Freeren **kurz nach dem ersten Routenpunkt** den Weg abzuschneiden. Lassen Sie ihn dort herankommen und nehmen Sie sein Schiff unter Kanonenfeuer, bis es auf gleicher Höhe mit Ihren Schiffen ist.



Die kleine Flotte schneidet de Freeren den Weg ab.

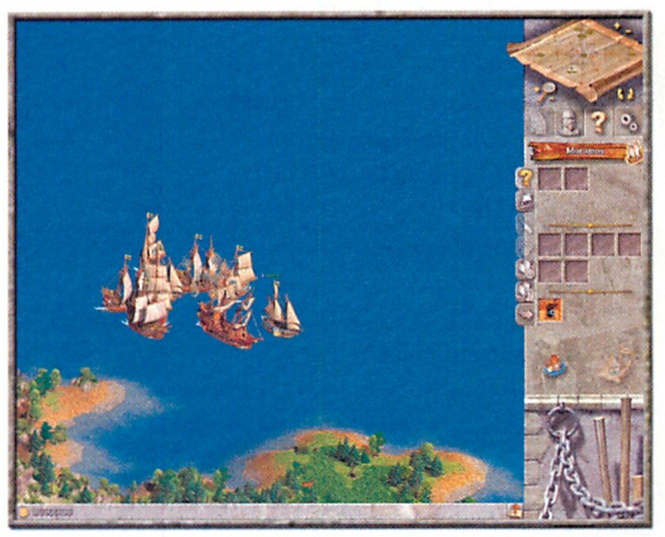
Gehen Sie dann mit Ihrer Flotte auf Parallelkurs zu de Freeren. Da Ihre kleinen Sprinter schneller sind, haben Sie bald wieder einen Vorsprung herausgefahren und können so erneut kurz anhalten, um Ihren Gegner in die Mangel zu nehmen. Wiederholen Sie das Manöver so oft wie möglich, aber halten Sie sich von den feindlichen Kriegsschiffen an den Wegpunkten fern. Weichen Sie diesen gegnerischen Streckenposten rechtzeitig aus und führen Sie Ihre kleinen Kriegsschiffe danach wieder auf die Route des Flüchtenden zurück, den Sie nach dem oben dargestellten Muster weiter angreifen. Schon nach kurzer Zeit machen sich die Schäden (auch optisch) an de Freerens Schiff bemerkbar und es wird langsamer. Damit ist die Sache praktisch entschieden, und er hat nun keine Chance mehr zu entkommen. Kurz bevor das Schiff tatsächlich untergehen würde, ergibt sich der Schurke, und die Mission ist gewonnen.



Schnell wird das Flaggschiff überholt, um wieder eine gute Schussposition einzunehmen.

2 Die Strategiealternative besteht darin, de Freeren mit der kompletten Flotte zu abzufangen. Da Ihre mittleren und großen Kriegsschiffe aber nicht schneller als das Schiff des Geiselnehmers sind, können Sie es nur dadurch stellen, dass Sie ihm den Weg abschneiden, und zwar mehrmals. Fangen Sie de Freeren zum ersten Mal **zwischen dem ersten und dem zweiten Routenpunkt** ab (siehe Missionskarte). Blockieren Sie ihm dort mit allen Ihren Schiffen den Weg. Er wird sich um das Geschützfeuer Ihrer Schiffe nicht kümmern und versuchen, seiner vorgegebenen Route zu folgen. Machen Sie nicht den Fehler, de Freeren direkt zu verfolgen, denn dadurch würden Sie nur den gegnerischen Schiffen bei den Wegpunkten vor die Rohre segeln. Fahren Sie stattdessen mit Ihren Schiffen schnurstracks zum nächsten Abfangpunkt und bauen Sie die nächste Falle auf. Nach dem dritten Hinterhalt bei der kleinen Insel ist das flüchtige Schiff bereits so verlangsamt, dass auch Ihre großen Schiffe mithalten können. Dann können Sie de Freeren letztendlich zur Aufgabe zwingen.

Ihr haltet Eurem Widersacher den blitzenden Stahl an die Gurgel und fragt, welches Spiel hier gespielt wird. Der schwitzende Mann spuckt verächtlich aus. Dann beginnt er, zu erzählen. Von Breitenstein ist niemals verschwunden. Er hat sich in Ruhe zurückgezogen und abgewartet. De Freeren hat er vorgeschoben und als Herrscher ausrufen lassen. Er sollte Euch durch den Angriff auf Nova Fora zurücklocken. Ihr wart ein Werkzeug des Herzogs. Von Breitenstein hat Euch benutzt, schon zu dem Zeitpunkt, als Ihr das erste Mal vor ihm standet, als er das Amulett auf Eurer geschwellten Brust sah. Der Bruder des Herzogs hatte es Ihm vor langer Zeit gestohlen und in allen Winkeln der Welt versteckt, in der Hoffnung, von Breitenstein würde seine Macht nicht noch einmal für seine niederen Zwecke einsetzen. Dieses Kleinod ist ein Geschenk Gottes. Wer es trägt, dem verhilft es zu einer treuen Gefolgschaft, zu Ruhm, Ehre und Sieg. Ganze Königreiche können damit unterworfen werden. Darauf hat es Euer ‚väterlicher Freund' abgesehen. Während de Freeren spricht, tritt Katharina neben Euch und drückt sanft Eure Hand. Sie stimmt de Freeren zu. Ihr Vater gab ihr als kleines Kind einen Teil des Amuletts, mit den Worten, es würde sie beschützen, bis jemand kommen würde, der diese Aufgabe übernehmen wird. Katharina sollte das Kleinod hüten wie ihren Augapfel und es niemandem zeigen, nicht einmal ihrem Oheim, dessen Mündel sie wurde. In dem Moment, in dem Ihr sie gerettet habt, wusste sie, dass sie Euch das Kleinod geben sollte. Schweigend lauft Ihr zur Reling und schaut auf das Meer hinaus. Von Breitenstein also. Jetzt geht es Euch an den Kragen…



Wie man an der Takelage deutlich sieht, ist das Flaggschiff beim nächsten Hinterhalt bereits schwer beschädigt und kann der Flotte nicht mehr davonsegeln. De Freerens Ende ist nahe.

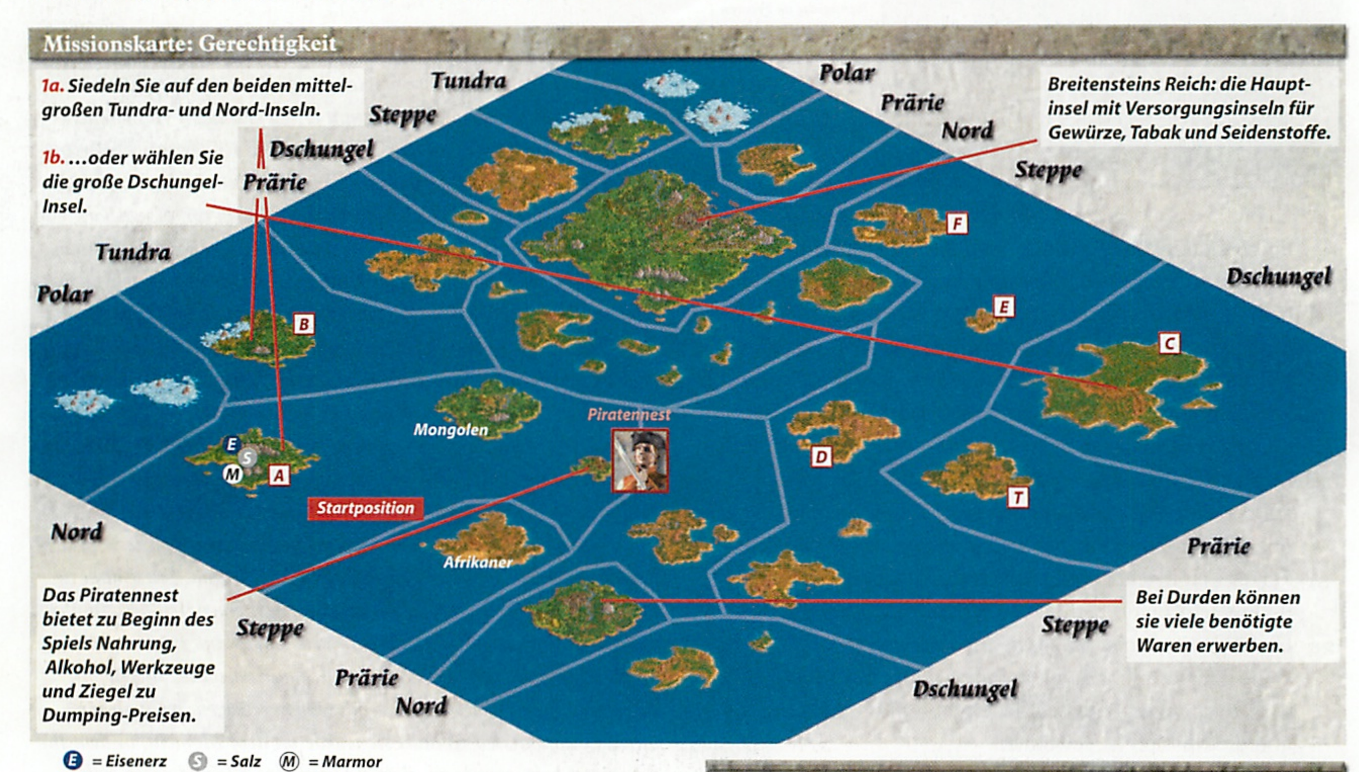
Mission 12 Gerechtigkeit

Entschlossen sucht Ihr die Inselwelt ab, um ein geeignetes Eiland zu finden, das Euch als Ausgangspunkt für Eure letzte und größte Mission dienen soll. Katharina, Vincent, O'Reilly, Madrugada, Pelé und all Eure Freunde haben sich versammelt, um Euch bei der finalen Schlacht beizustehen. Freudige Erwartung wallt in Euch auf, als Ihr Euch vorstellt, von Breitenstein gegenüberzutreten, dem Mann, der Euch benutzt hat. Der Tag der Entscheidung ist nah. Jetzt wird ein für allemal abgerechnet!

Missionsziele

- Kämpft Euch durch von Breitensteins Übermacht und zerstört sein Schloss!

Missionskarte: Gerechtigkeit



E = Eisenerz S = Salz M = Marmor

Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★★★
Startkapital	30.000
Anzahl Computergegner	2
Piraten (Aggressivität)	ja
Piratennest	ja
Fliegende Händler	ja
Feuer	nein (deshalb keine Feuerwehr notwendig)
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	1 Großes bewaffnetes Kriegsschiff mit Scout, 11 Pikenieren, 50 Tonnen Nahrung, 50 Tonnen Holz und 100 Tonnen Werkzeugen.

Missionslösung

An Bord einer schwer bewaffneten Galeone erreichen Sie mit dem Expeditionskorps das Zielgebiet. Sie verfügen als Startausstattung über einen Scout, 11 Pikeniere, 50 t Nahrung, 50 t Holz, 100 t Werkzeuge und 30.000 Goldstücke. Weil das Schiff so schwer beladen ist, kommt es langsamer als normal voran und hat in diesem Zustand schlechte Chancen bei Seegefechten und Verfolgungsfahrten – also vermeiden Sie zu Beginn solche Aktionen tunlichst!

Schauen Sie sich etwas in der Kartenwelt um und suchen Sie nach einem Siedlungsplatz. Als Hauptinsel stehen diesmal zur Wahl:

1. Eine **Kombination aus der mittelgroßen Nordinsel A und der Tundra-Insel (Insel B)** im Westen. Die Nordinsel hat Vorkommen an Eisenerz, Salz und Marmor, und auf der Tundra-Insel gibt es eine ausreichend große Baufläche, die Platz für eine Stadt mit 40 oder mehr Wohnhäusern bietet. Bedarfswaren wie Nahrung, Alkohol, Stoffe

usw. müssen Sie bei dieser Besiedlungsform jedoch zum Großteil auf anderen Inseln herstellen und anschließend nach Hause transportieren. Die umliegenden Inseln bieten allerdings alle Ressourcen, die Sie brauchen, um eine Stadt optimal zu versorgen – auch noch auf der Kaufmannsstufe.

2 Die große **Dschungel-Insel C im Osten** der Karte ist als Standort ebenfalls denkbar. Dort haben Sie eine wesentlich größere Baufläche für Ihre Stadt als auf der Tundra-Insel und die umliegenden Inseln bieten Marmor, Gewürze und Tabak. Zusammen mit den Bodenschätzen der Dschungel-Insel (Eisenerz und Gold an den Abhängen des Gebirges) hat auch diese Besiedlungsalternative alles, was Sie brauchen, um eine Stadt von Kaufleuten zufrieden zu stellen. Einziger Wermutstropfen: Es gibt weder Salzstöcke noch Walgründe in unmittelbarer Nähe.

Ausschlaggebend ist die Baufläche. Weil es damit auf der Dschungel-Insel C deutlich besser aussieht, wird im Folgenden diese Variante der Besiedelung weiter ausgeführt. Platzieren Sie dort also ein Kontor in der westlichen Bucht und errichten Sie wie gewohnt eine Siedlung. Laden Sie zuerst die Waren im Kontor ab und stationieren Sie Ihre Soldaten dann so, dass sie einerseits keine leichte Beute für gegnerische Kriegsschiffe werden (also nicht direkt an der Küste), dass sie andererseits aber schnell auf eine feindliche Invasion auf Ihrer Insel reagieren können.

Schicken Sie derweil Ihr Schiff zu Aufklärungszwecken durch die Inselwelt. Speichern Sie dabei das Spiel regelmäßig ab und vermeiden Sie Feindkontakt. Eine beschädigte Galeone ist zu langsam, um lange zu überleben, und es wird einige Zeit dauern, bis Sie genügend Ressourcen vorrätig haben, um Schiffsreparaturen durchführen zu können!

Bei der Siedlungsentwicklung ist – typisch für Dschungel-Inseln – die Versorgung mit Alkohol das größte Problem, da Sie hier erst ab 200 Bürgern die effiziente Alkoholproduktion mit Zuckerrohrplantagen und Rumbrennereien als Bauoption zur Verfügung gestellt bekommen.

Sie können die Entwicklungszeit bis dahin aber sehr gut überbrücken, indem Sie beim Piratenkontor (siehe Missionskarte) fleißig Alkohol einkaufen. Steuern Sie mit Ihrem Schiff also wiederholt das Piratenkontor an und decken Sie sich dort vor allem mit Nahrung, Alkohol und Werkzeugen ein. Die Waren werden – wie man es bei den Angeboten der Piraten gewohnt ist – zu Dumpingpreisen offeriert. In der Anfangsphase können Sie alles, was sie kriegen, sehr gut gebrauchen, und das Sortiment an Nahrung und Alkohol wird sich darüber hinaus ständig erneuern. Das gilt jedoch nicht für die Werkzeuge. Jedenfalls können Sie auch in der Siedlerphase darauf verzichten, auf Rinderfarmen Nahrung und mit Kartoffelfarmen Alkohol herzustellen, während Sie eine eigene Werkzeugproduktion unbedingt anleiern müssen. Und achten Sie beim Einkaufen in der Nähe des Piratenkontors auf die Kanonentürme! Wenn Sie schnell genug handeln und die richtige Position einhalten, passiert Ihrem Schiff nichts.



Überbrücken Sie die Siedlerphase auf der Dschungel-Insel mit Einkäufen von Nahrung und Alkohol beim Piratenkontor, sodass Sie diese Produktionen nicht selbst errichten müssen.

Apropos Handel: Im Süden stoßen Sie auf den **Computerspieler Durden** (gelb), der sich neutral verhält und ein breit gefächertes Warenangebot anbietet. Netterweise reagiert er nicht allergisch auf die bewaffnete Galeone vor seinem Kontor und erklärt Ihnen nicht sofort den Krieg, sondern akzeptiert vielmehr Ihr Handelsvertragsangebot, wenn auch vielleicht erst nach kurzem Zögern. Die Einkaufspreise bei Durden sind zwar nicht unbedingt günstig, liegen aber immer noch etwas unter den Verkaufspreisen an Ihren eigenen Markständen. Wenn Sie Ihre Stadt möglichst schnell auf die Bürgerstufe entwickeln wollen, finden Sie hier die fehlenden Waren.

Langfristig können die Einkäufe bei Durden aber nur eine Ergänzung Ihrer eigenen Versorgung sein.

Die Erweiterung Ihres Reiches auf zusätzliche Inseln, insbesondere zur Tabakwaren- und Gewürzproduktion, gestaltet sich etwas schwieriger als aus den anderen Missionen gewohnt. Erstens sind einige der exotischen Inseln entweder zu klein oder aber extrem trocken oder hügelig, sodass eine optimierte Produktionsstruktur nicht leicht zu verwirklichen ist. Zweitens sind die zu Spielbeginn freien Inseln für Gewürze und Tabakwaren auch bei den beiden Computergegnern sehr begehrt und werden von diesen früh besiedelt, sodass auf diesen Inseln zu wenig Platz für Sie bleibt. Insbesondere die Steppen-Insel D ist rasch besiedelt, da dort auch ein Marmor- und ein Juwelenvorkommen zu finden ist. Besiedeln Sie diese Insel also möglichst früh, um sich den Platz und die Vorkommen dort zu sichern. Tabakwaren können Sie auf Insel T produzieren.
Zur Not weichen Sie mit der Gewürzproduktion auch auf die Inseln E und F aus. Auch Insel A mit dem Marmor- und Salzvorkommen ist in höheren Zivilisationsstufen nicht verkehrt. Wenn Sie nicht für alle Bedarfswaren vernünftige Versorgungskapazitäten auf die Beine stellen können, müssen Sie die fehlenden Warenmengen bei Durden ergänzend zukaufen.

Neben diesen Entwicklungsproblemen haben Sie aber in dieser Mission noch mit weiteren Problemen zu kämpfen, und zwar damit:

- Auf See müssen Sie immer damit rechnen, dass eine der Patrouillen von Breitensteins, bestehend aus mehreren Kriegsschiffen, auftaucht und unbeaufsichtigte Schiffe versenkt.



- Gefährlich wird es auch, wenn eine Breitenstein-Flotte aus mehreren kleinen Kriegsschiffen auftaucht und Jagd auf Ihre Galeone macht. Diese Schiffe sind schneller als die Galeone und könnten sie ohne Probleme einholen und versenken. Zum Glück drehen sie aber bei einer Flucht relativ schnell wieder ab. Nur mit viel Glück und Geduld gelingt es Ihnen, solche Verfolger zu Beginn der Mission unbeschadet abzuschütteln. Verschieben Sie ein Seegefecht unbedingt auf spätere Spielphasen, wenn Sie drei oder vier Galeonen besitzen und dem Gegner wirklich effektiv zusetzen können.
- Vereinzelt wird es Landungsversuche durch Truppen von Breitensteins auf Ihrer Stadtinsel geben. Die Angriffe richten sich dann vor allem gegen Ihr Kontor oder Markthaupthäuser, können jedoch in der Regel mit Hilfe der Pikeniere abgewehrt werden. Die Feuerwehr löscht unterdessen die entstandenen Brände.



- Im fortgeschrittenen Spiel tauchen immer mehr Piraten auf, die Ihre Versorgungsrouten bedrohen. Setzen Sie deshalb später verstärkt große Handelsschiffe ein, die schnell genug sind, um den Piraten davonzusegeln.
- Auf der Zivilisationsstufe ‚Kaufleute' ist die Pest trotz Medikus und gutem Heilkräutervorrat ein permanenter Gast in Ihrer Stadt.

Deshalb: Speichern Sie sehr häufig ab, denn Sie wissen nie, ob Ihre Lage, so sonnig sie auch im Moment sein mag, auch noch in einigen Minuten Bestand hat.

Trotz aller dieser Schikanen und Handicaps sollten Sie Ihre Siedlung weiter bis zur Kaufmannsstufe ausbauen. Sie brauchen eine vollkommen gesunde Bilanz im Gewinnbereich von 500 Goldstücken oder mehr, um den Kampf gegen von Breitenstein finanzieren zu können. Bei einer Stadt mit 1.600 bis 2.000 Kaufleuten sollte eine solch erfreuliche Gesamtrechnung kein Problem darstellen, wenn Sie auf eine optimale Versorgung Ihrer Einwohner mit allen Bedarfswaren achten.



Erforschen Sie während der Aufbauphase nebenbei in der Schule und der Universität alle Technologien. Errichten Sie auch kurzzeitig eine Bibliothek, um das Mörser-Upgrade zu erforschen. Entfernen Sie die Bibliothek anschließend aber wieder, um die hohen Unterhaltskosten zu sparen.

Die Strategie gegen von Breitenstein

Von Breitenstein ist ein harter Gegner. Er verfügt über ein Vermögen von schätzungsweise 10.000.000 Goldstücken. Es ist daher fast unmöglich bzw. extrem langwierig, von Breitenstein allein dadurch zu bezwingen, dass Sie seine Wirtschaft schädigen. Er besitzt genügend Gold, um immer wieder alles neu aufzubauen und weiter fleißig Einheiten zu rekrutieren. Dagegen sind seine Vorräte an Baumaterial für Gebäude und Schiffe begrenzt und die Produktion dieser Waren benötigt bekanntlich einen gewissen Vorlauf.

Führen Sie den ersten militärischen Schlag trotzdem gegen von Breitensteins Versorgungsinseln. Bauen Sie dazu eine Flotte aus mindestens vier bewaffneten Galeonen auf und nehmen Sie einige wenige Bogenschützen und einen Medikus an Bord.



Zerstören Sie mit dieser Flotte zuerst die gegnerischen Handelsschiffe, Kontore und die in Ufernähe befindlichen Soldaten auf den Versorgungskolonien. Schicken Sie anschließend die Bogenschützen an Land, um die dortigen Markthaupthäuser unter Beschuss zu nehmen und niederzubrennen. Vermeiden Sie es aber in die Reichweite der Kanonentürmen zu geraten, denn nicht alle sind unbemannt. Auch wenn Sie von Breitenstein mit dieser ersten Aktion nicht besonders viel Schaden zufügen, so reduzieren Sie doch seinen Einflussbereich.

Bereiten Sie anschließend die zweite Phase des Seekrieges vor. Erhöhen Sie dazu die Anzahl der (bewaffneten) Galeonen in Ihrer Flotte auf mindestens sechs und verstärken Sie Ihre Armada außerdem um ein Versorgungsschiff, das genügend Baumaterial für ein Kontor und eine kleine Werft sowie Reparaturmaterial für Schiffe (Seile, Holz, Stoffe) geladen hat. Schicken Sie die Verstärkung ins Einsatzgebiet, bauen Sie auf einer der Nachbarinseln einen kleinen Außenposten mit einer kleinen Werft (und eventuell auch einer kleinen Festung) und reparieren Sie Ihre Flotte, bevor Sie sich um von Breitensteins Werft und Kontor kümmern. Sorgen Sie außerdem für genügend Nachschub an Reparaturmaterial.

Bereiten Sie gleichzeitig die Rekrutierung einer gut gemischten Invasionsarmee vor.
Diese könnte zum Beispiel so aussehen:

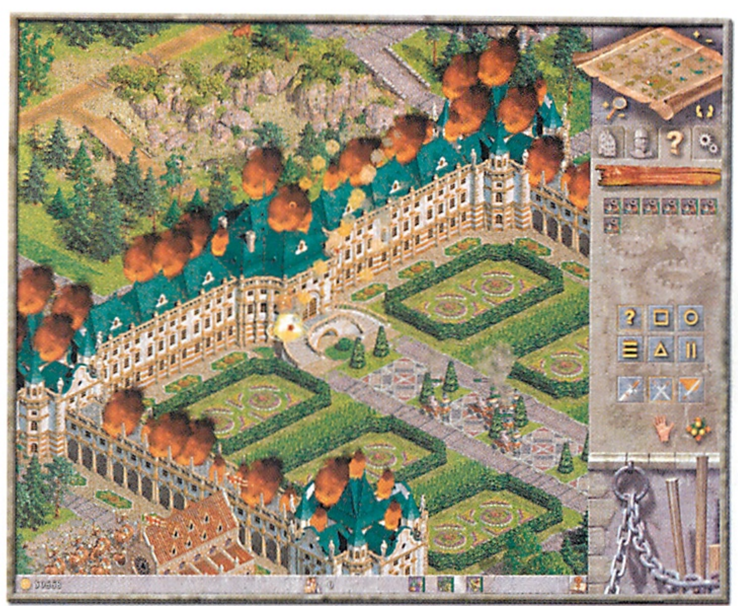
- 6 Einheiten Kavallerie,
- 6 Einheiten Lanzenknechte,
- 6 Einheiten Musketenschützen,
- 12 Mörser,
- 6 Ersatz-Bedienmannschaften und
- 2 Sanitäter.

Von Breitensteins Hafen ist gut bewacht. Versuchen Sie, seine

Schiffe wie üblich einzeln zu versenken und die Werft zu zerstören. Eventuell werden Sie mehrere Anläufe benötigen, da Ihr Gegner relativ schnell neue Schiffe baut und seine angeschlagenen Flottenteile in der Werft schneller repariert werden, als Sie sie zerstören können. Ziehen Sie sich ab und zu zurück und reparieren Sie Ihre Schiffe, bevor Sie erneut angreifen.

Sobald Werft, Kontor und Flotte zerstört sind, haben Sie von Breitenstein de facto auf seiner Insel eingeschlossen. Vom Hafen aus können Sie mit Ihrer Armee weiter gegen die Festung und das Schloss vorgehen. Landen Sie vorsichtig die ersten Einheiten und beseitigen Sie mit den Mörsern störende Gebäude und Türme, damit Sie ein möglichst weites Sichtfeld erhalten. Achten Sie auf Gegenangriffe! Von Breitenstein verfügt über eine Kanonenschmiede und eine Großzahl von Mörser-Einheiten, die er im Schutze der Stadt gegen Ihre Truppen und Schiffe ins Felde führt. Bereits zwei bis drei Geschütztreffer genügen, um Ihre Invasionstruppen empfindlich zu dezimieren. Nutzen Sie Ihre schnelle Kavallerie, um gegen die Mörser vorzugehen und ziehen Sie Ihre Truppen bei Gefahr wieder auf die Schiffe zurück. Rücken Sie schließlich vor und beseitigen Sie die Festung, die Kanonenschmiede und etwaige Feindtruppen im Gebiet.

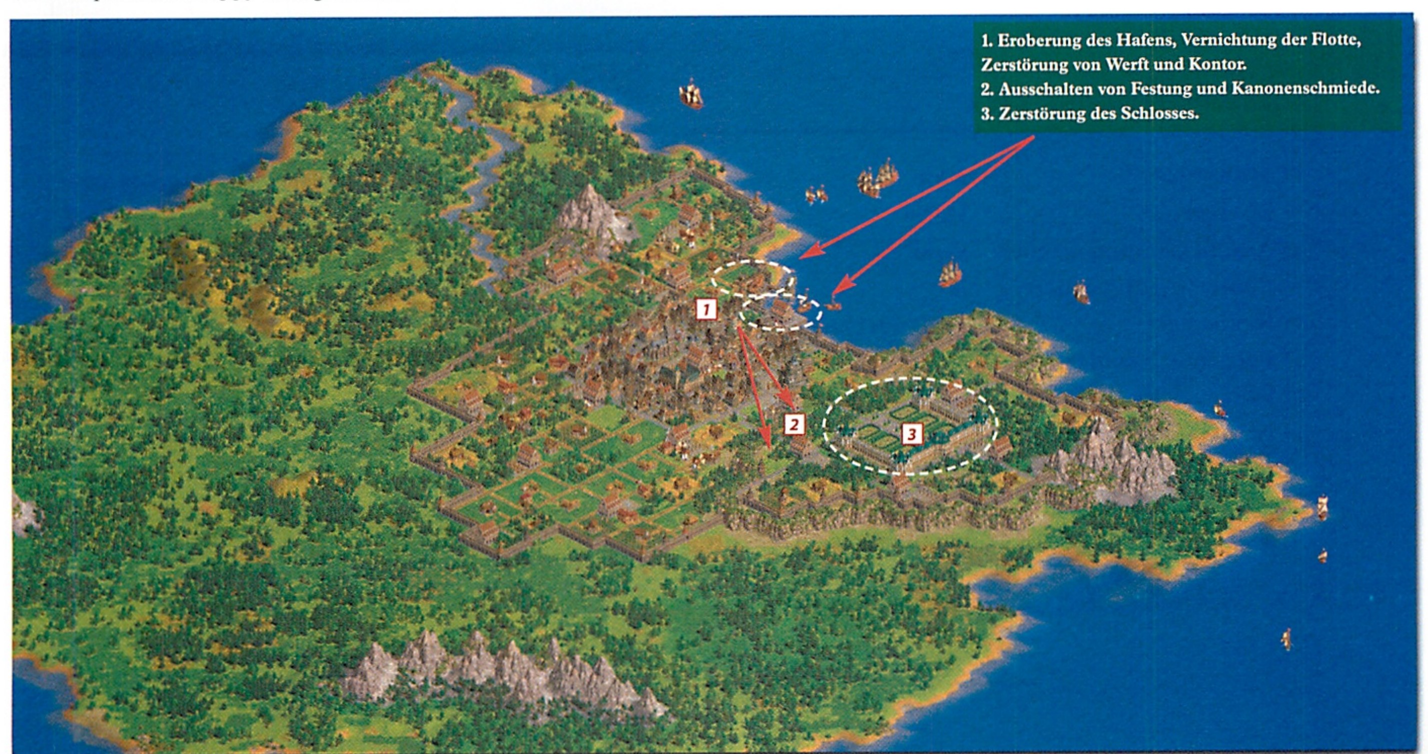
Anschließend ist der Weg frei für den Sturm auf das Schloss. Schicken Sie Ihre Mörser nach vorne, die die Gebäude zerstören sollen, und halten Sie die anderen Truppen zum Schutz vor gegnerischen Einheiten in Reserve. Sobald das Schloss Stück für Stück zerstört ist, haben Sie gewonnen und können den Abspann mit Happy End genießen.



Von Breitensteins Ende ist nahe.

Ihr habt den Sieg davongetragen. Im Zweikampf geschlagen, wird Herzog von Breitenstein abgeführt. Ihr konntet seine Machenschaften stoppen und schwört Euch, dass Ihr die Macht und die Reichtümer, die Euch in die Hände gelegt wurden, weise und zum Wohl aller Völker einsetzen werdet. Euer Schicksal hat sich erfüllt. Die Welt wartet auf Euch. Und dann ist da ja auch noch Katharina…

…und das geheimnisvolle Amulett.



Der Dreistufenplan zur Zerstörung des Schlosses.

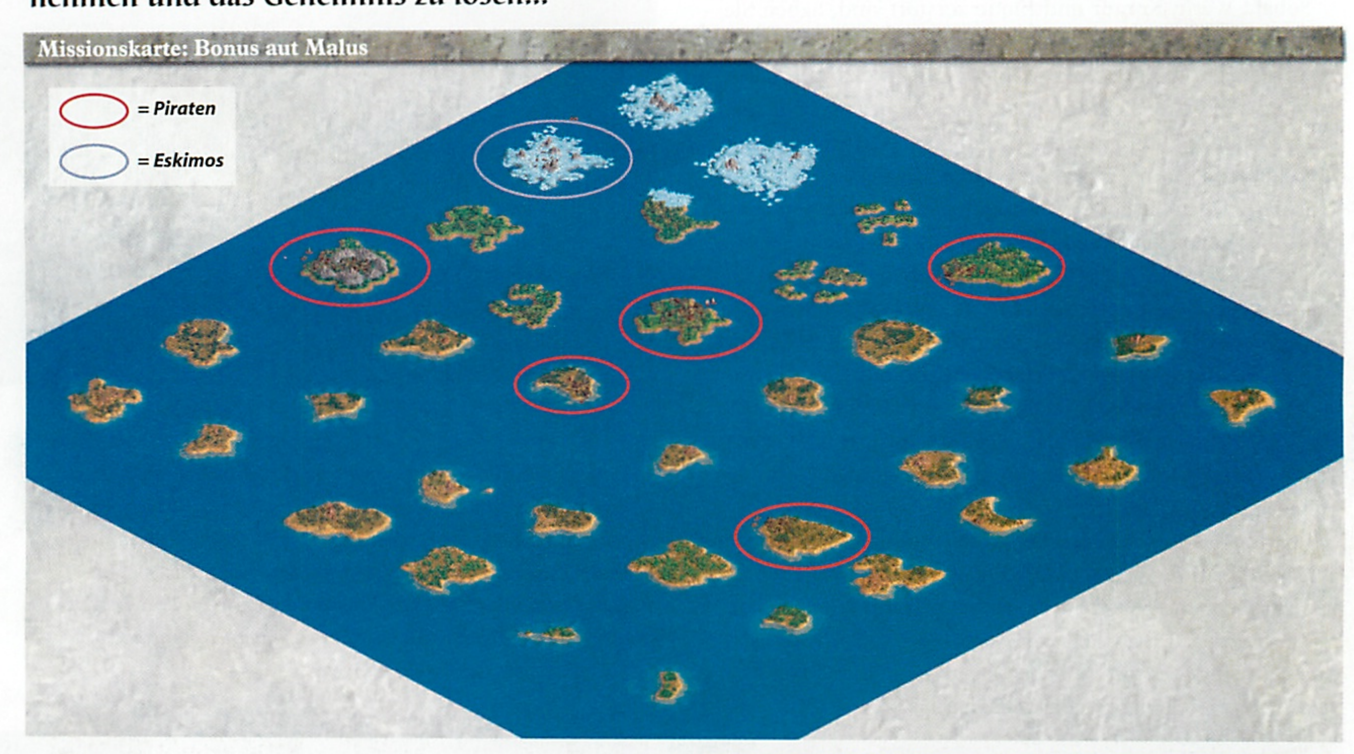
Mission 13 Bonus Aut Malus

Ihr seid erstaunt über die verborgene Karte, die sich auf dem Amulett befindet.
Die Abenteuerlust wallt einmal mehr in Euch auf und Ihr beschließt, Euch ein Schiff zu nehmen und das Geheimnis zu lösen...

Missionsziele

- Findet den geheimnisumwobenen Schatz, der auf einer der Inseln versteckt ist!

Missionskarte: Bonus aut Malus



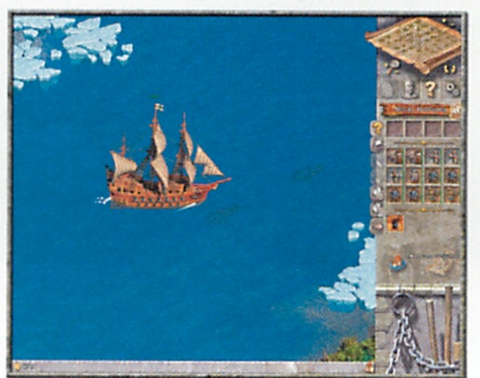
Missionsbedingungen

Schwierigkeit	***
Startkapital	10.000
Anzahl Computergegner	keine
Piraten (Aggressivität)	ja
Piratennest	5 (Handel möglich)
Fliegende Händler	nein
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	Großes bewaffnetes Kriegsschiff mit 2 Scouts, 1 Sanitäter, 2 Pikenieren, 2 Armbrustschützen, 1 Musketenschützen und 4 Musketieren.

Missionslösung

Hinweis
Wenn Sie nach erfolgreichem Abschluss der Kampagne noch einmal ins Auswahlmenü der Kampagne gehen, werden Sie feststellen, dass dort jetzt eine dreizehnte Zusatzmission mit dem Titel ‚Bonus Aut Malus' freigeschaltet ist.

Wohl oder übel – noch einmal packt Sie die Abenteuerlust. Mit einigen Freunden an Bord der ‚Nördlichen Hoffnung' machen Sie sich auf die Suche nach dem Schatz,



Die ‚nördliche Hoffnung' mit Ihrer Schatzsuchermannschaft.

dessen Lage Sie auf der Amulettkarte orten können. Weil es sich um eine reine Suchmission handelt, brauchen Sie auch kein Baumaterial. Ihre Reisekasse ist mit 10.000 Goldstücken nicht besonders gut gefüllt, weshalb Eile angesagt ist.

Wenn Sie in der Kartenwelt ankommen, werden Sie schnell feststellen, dass es zwischen den vielen kleinen Inseln nur so von Piraten wimmelt, die überall ihre Schlupfwinkel haben. In dieser Mission gibt es insgesamt fünf Seeräubernester (siehe Karte) und ein gutes Dutzend Piratenschiffe, die ständig zwischen den Inseln patrouillieren. Versuchen Sie, einem Kampf auszuweichen, damit Ihr Schiff nicht gleich beschädigt wird.



Aus der Vogelperspektive können Sie die Piraten rechtzeitig entdecken und ihnen ausweichen.

Hinweis

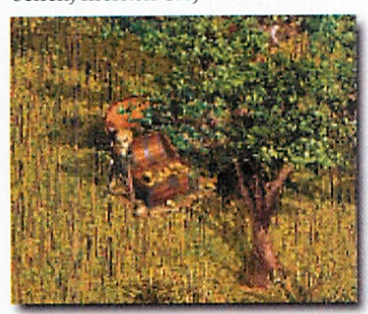
Exkurs für Spieler, die gerne unter extremen Bedingungen siedeln:





Auch in dieser Inselwelt können Sie freilich eine Stadt errichten. Die Mission ist zwar nicht darauf angelegt, und ohne zu siedeln, kommen Sie sehr viel schneller zum Ziel, aber es prinzipiell geht – auch wenn Sie kein Baumaterial haben. Die Piraten verkaufen Ihnen, je nach Angebot, Nahrung, Alkohol, Ziegel und Werkzeuge oder Holz zu Dumpingpreisen. Wenn Sie sich bei langsamster Geschwindigkeit (Taste F8) ihrem Kontor nähern, können Sie meistens vermeiden, dass Ihr Schiff bei dem Handel Schaden davonträgt. Die Seeräuber haben unter anderem mindestens 100 t Werkzeuge im Angebot, und dann gibt es auf den umliegenden Inseln noch Erzvorkommen. Zumindest von dieser Seite steht Ihnen also nichts im Wege. Die Hauptschwierigkeit ist einfach der Platzmangel – auf den winzigen Inseln ist es alles andere als einfach, eine Siedlung zu errichten, und eine echte Herausforderung für fortgeschrittene Spieler.

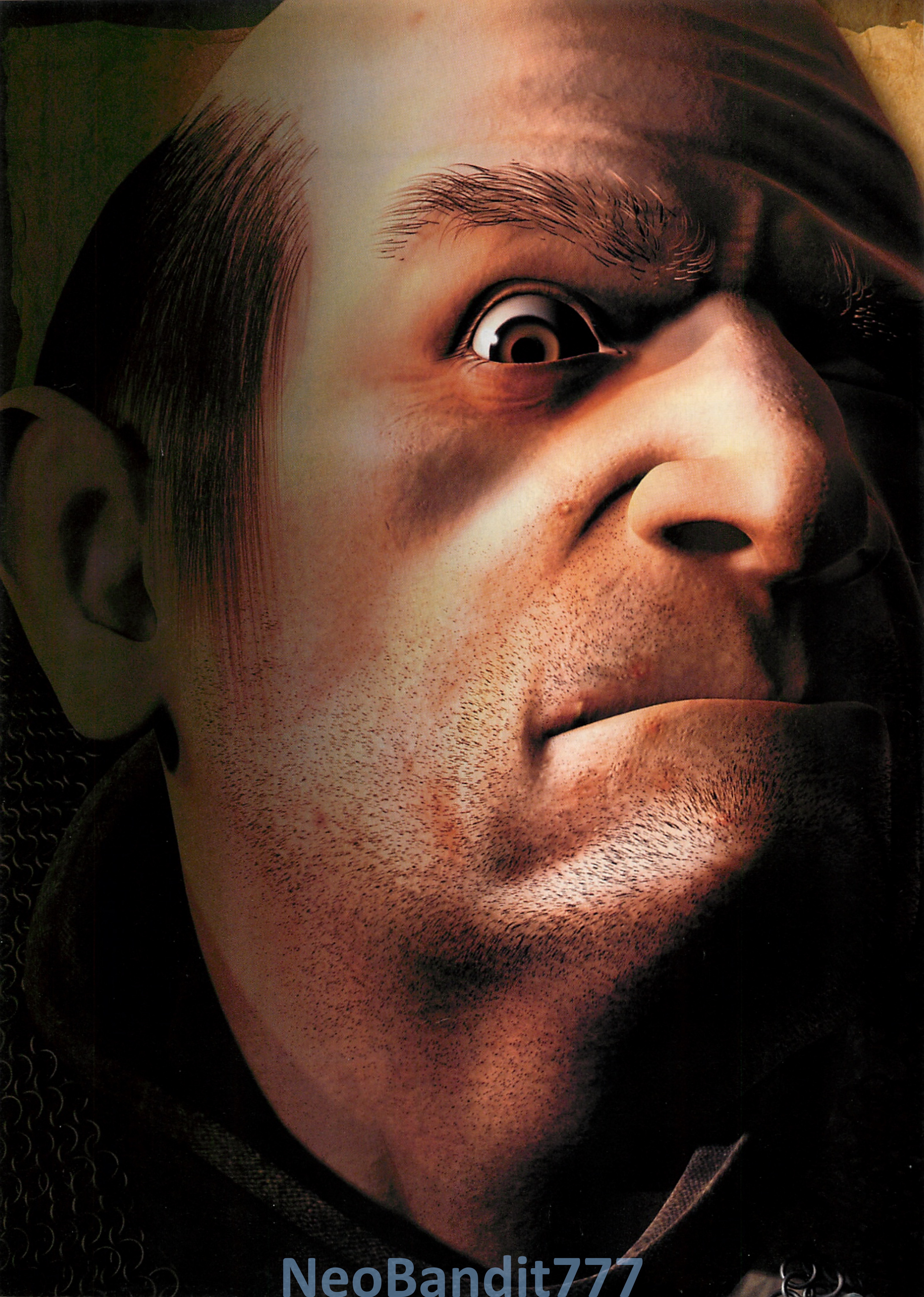
Die Schatzsuche selbst ist nicht schwer. Vergleichen Sie die Amulettkarte mit der Karte der Inselwelt. Wenn Sie genau hinsehen, merken Sie, dass es nur eine Insel gibt, die von ihrer Form her der Schatzkarte entspricht. Sobald Sie das herausgefunden haben, setzen Sie Segel und lassen den Scout die Insel absuchen, auf der Sie den Schatz vermuten. Wenn Sie richtig getippt haben, werden Sie fündig und die Mission ist gewonnen. Wenn es die falsche war oder falls Sie gar keine Ahnung haben, welche gemeint sein könnte, müssen Sie notgedrungen alle Inseln mit den beiden Scouts durchkämmen. Das dauert etwas länger, führt aber ebenso zum Erfolg.



Ihr Scout hat den geheimnisvollen Schatz endlich gefunden.



Die Piraten verkaufen Nahrung, Alkohol und Baumaterial. Handeln Sie nur, wenn Sie sich in dieser Gegend niederlassen wollen. Wenn Sie die Mission direkt lösen, lassen Sie das Kontor links liegen.



Die Einzelszenarien

KAPITEL 4

Nach erfolgreichem Abschluss der Kampagne stehen Ihnen als besondere Leckerbissen zehn zusätzliche Einzelszenarien zur Auswahl, in denen Sie noch einmal zeigen können, wie gut Sie in ANNO 1503 wirklich sind. Zur Auswahl eines solchen Szenarios gelangen Sie über die Menüpunkte ‚Einzelspieler' und ‚Neues Spiel'. In der Spieleliste blättern Sie so weit nach unten, bis die Kategorie ‚Szenario' erscheint. Dort können Sie die einzelnen zehn Aufgabenwelten direkt anwählen. Eine Reihenfolge müssen Sie nicht einhalten. Sie sind hier ja keiner Kampagnenstruktur unterworfen und es steht Ihnen vollkommen frei, welche Welt Sie wann spielen.

Die Einzelszenarien und ihre Anforderungen sind bewusst abwechslungsreich angelegt, damit für jedes Strategenherz etwas dabei ist: Einmal sollen Sie eine Bürgerstadt mit 3.000 Einwohnern errichten, ein anderes Mal den ruchlosen Piraten Richard von der Karte fegen oder große Mengen an Schmuck, Gold und Erz horten. Das jeweils aktuelle Missionsziel können Sie im Übrigen nur bedingt im Auftragstext über die Schaltfläche ‚Auftrag' im Hauptmenü ablesen. Während des laufenden Spiels sehen Sie die konkrete Aufgabenstellung eines Einzelszenarios, indem Sie die Hilfe öffnen und dort das Register ‚Missionsziele' anwählen. Sämtliche Missionen enden sofort, wenn die gesteckten Ziele erreicht worden sind. Falls Sie also ein Szenario bis in die höchste Entwicklungsstufe ausspielen möchten, so müssen Sie den Sieg etwas hinauszögern.
Auf den folgenden Seiten finden Sie Lösungen zu allen Einzelszenarien, mit detaillierten Karten und den optimalen Baufolgen. Ebenso wie die Kampagne stellen die Szenarien hohe Anforderungen an den Spieler.

Szenario 1 Qual der Wahl

Eure Gegenspieler haben Euch zutiefst beleidigt. Keiner von ihnen traut Euch zu, eine Stadt mit 3.000 Bürgern aufzubauen. Lächerlich! Zeigt diesem Adel zweiter Klasse, was für ein großartiger Herrscher Ihr seid. Und falls es mit den 3.000 Einwohnern nicht klappt, könnt Ihr die Städte der anderen immer noch ausradieren...

Missionsziele

- **Baut eine Stadt mit 3.000 Einwohnern auf, die den Status Bürger haben oder vernichtet alle Spieler in der Inselwelt!**

Missionskarte: Qual der Wahl





Missionsbedingungen

Startkapital	25.000
Anzahl Computergegner	3
Piraten (Aggressivität)	ja (normal aggressiv)
Piratennest	ja
Fliegende Händler	ja
Feuer	nein (deshalb keine Feuerwehr nötig)
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	-

Missionslösung

Grundsätzlich gibt es in dieser ersten Mission der Einzelszenarien also zwei Möglichkeiten, zum Erfolg zu kommen. Entweder bleiben Sie friedlich und errichten eine blühende Stadt mit 3.000 Bürgern oder Sie verfolgen Ruhm und Ehre einer militärische Karriere und beseitigen alle Computergegner der Inselwelt. Wie Sie die kriegerische Lösung anstreben, ist rasch erklärt: Sie bauen wie im Endlosspiel-Tutorial zuerst eine Stadt von 2.016 Kaufleuten auf und sorgen dann für eine sehr positive Bilanz, so dass Sie kräftig aufrüsten und den Gegnern zu Leibe rücken können – der Rest ist Taktik. **In der nachfolgenden Missionslösung ist dagegen die erste Variante ausgeführt und beschrieben, also der Aufbau einer Stadt von 3.000 Bürgern.**

Zu Beginn müssen Sie sich ein wenig beeilen, damit Sie im Wettrennen mit den Computergegnern einen guten Inselplatz für Ihre Siedlungsbasis ergattern. Steuern Sie deshalb mit Ihrem

Schiff direkt die **Nordinsel A** an, wo Sie an der südlichen Küste **bei P1 ein Kontor** errichten. Dennoch werden Sie auf diesem Fleckchen Karte höchstwahrscheinlich nicht alleine bleiben, da an den anderen Küstenstrichen der Insel ein oder zwei der übrigen Computergegner ebenfalls eine Siedlung gründen werden. Sie müssen deshalb im weiteren Missionsverlauf zusehen, dass Sie sich möglichst rasch ein großes Stück des Inselkuchens sichern! Das schaffen Sie mit der Platzierung diverser Markthaupthäuser (siehe dazu weiter unten).



Verladen Sie den Scout sowie die Höchstmenge an Holz, Nahrung und Werkzeugen ins Kontor und nehmen Sie dann mit Ihrem Schiff sofort Kurs auf das **Piratennest,** das Sie auf der **Insel L** finden. Denn dort werden zu Beginn Massen von Werkzeugen, Nahrung und Ziegeln angeboten – und das wie gewohnt zu einem Spottpreis. Sichern Sie sich diese Warenangebote, bevor es die Computerspieler tun! Steuern Sie dazu das Kontor der Seeräuber an und kaufen Sie alles, was Sie an Nahrung, Werkzeugen und Ziegeln kriegen können. Warten Sie ruhig eine Weile vor dem Kontor ab, bis neue Angebote auftauchen, die Sie ebenfalls aufkaufen. Erst wenn Ihr Schiff voll beladen ist oder wenn Sie von einem Piratenkahn attackiert werden, machen Sie sich wieder von dannen und laden Ihre Einkäufe zu Hause ab. Spätere Abstecher zum Piratenkontor lohnen sich übrigens nicht mehr unbedingt.

Während Ihr Schiff noch unterwegs zur Schnäppchenjagd ist, beginnen Sie auf der Hauptinsel mit dem Aufbau Ihrer Siedlung, am besten in der langsamsten Spielgeschwindigkeit (Taste F8). Gehen Sie vor wie im Endlosspiel-Tutorial und platzieren Sie im Einzugsbereich Ihres Kontors zuerst **4 Forsthäuser, 1 Jagdhütte** und **1 Gerberei.** Erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet mit **2 Markthaupthäusern** in Richtung Gebirge P2 und platzieren Sie im Bereich des ersten Markthaupthauses **2 Schaffarmen** und **1 Webstube.**

Danach müssen Sie auch schon die ersten Pioniere ansiedeln. Weil 3.000 Bürger insgesamt 108 Wohnhäuser voraussetzen, müssen Sie Ihre Siedlungsstruktur etwas anders als im Endlosspiel-Tutorial gestalten. Setzen Sie deshalb rund um das zweite Markthaupthaus Häuserblöcke im Umfang von drei mal drei Pionierhütten. Auf diese Weise können Sie in acht solcher Quadrate 72 Wohnhäuser unterbringen. Die verbleibenden 36 errichten Sie dann später in einer Reihe hinter den Neunerblöcken sowie im Siedlungszentrum. So gelingt Ihnen der Trick, dass Sie das gesamte Wohngebiet mit einem einzigen Zentrum öffentlicher Gebäude erreichen (siehe dazu weiter unten). Platzieren Sie also in der ersten Phase vier Drei-mal-drei-Blöcke, so dass Sie insgesamt **36 Wohnhäuser** haben und 288 Pioniere ansiedeln. Die Grundversorgung ist für diese relativ große Einwohnerzahl zu Beginn noch kein Problem, da Sie entsprechende Nahrungsmengen beim Piratenkontor eingekauft haben und somit gut über die Runden kommen.

In einem weiteren Schritt müssen Sie sich jetzt höchstwahrscheinlich schnell mit einem dritten Markthaupthaus das Gebirge P2 unter den Nagel reißen, bevor es derjenige Computergegner tut, der von Norden her die Insel A besiedelt hat! Im Bereich des dritten Markthaupthauses errichten Sie dann außerdem die erste Alkoholproduktion in Form von **2 Kartoffelfarmen.** Lassen Sie danach das Spiel eine Weile laufen, bis Sie 20 t Alkohol eingelagert haben. Legen Sie außerdem die Forsthäuser still, wenn die Lagerkapazitäten im Kontor erschöpft sind. Da Ihre Bilanz positiv ist, erholt sich in dieser Zeit zudem Ihr Kontostand.



Die erste Pionierphase Ihrer Siedlung mit den erforderlichen Bauprojekten.

Wenn sich Ihr Kontostand wieder so weit erholt hat, dass er knapp 10.000 Goldstücke ausweist, und Sie die ca. 20 t Alkohol im Lager haben, errichten Sie die **Kapelle** und das **Wirtshaus** im Zentrum der Siedlung. Lassen Sie die anschließende Entwicklung bis zu einer Zahl von 80 Siedlern zu und sperren Sie dann das erste Mal die Ausgabe von Baumaterial. Errichten Sie danach beim Gebirge P2 einen **Steinbruch** mit **2 Steinmetzen** sowie **1 Erzmine** mit **1 Kleinen Erzschmelze** und **2 Schmieden.** Anschließend geben Sie die Baustoffe wieder frei und gestatten mindestens 360 Siedlern, sich zu entwickeln. Ab da schließen sie das Baumaterial erneut weg.

Die Nahrungsversorgung haben Sie in diesem Bauabschnitt immer noch im Griff, weil Sie nach wie vor die bei den Piraten eingekauften Nahrungsmittel vom Schiff ins Kontor bringen können, so dass es keine Engpässe gibt. Bei der Versorgung mit Alkohol müssen Sie aber dringend nachlegen, indem Sie zunächst Ihren Einflussbereich mit einem **vierten Markthaupthaus** in Richtung Osten erweitern. Legen Sie dann in unmittelbarer Nähe **4 Hopfenplantagen** an, die an **2 Brauereien** liefern. Bauen Sie anschließend im Zentrum die Schule, wo Sie 20 Wissenspunkte sammeln, um im Anschluss daran die Weberei erforschen zu können. Sobald Sie diese Technik beherrschen, ersetzen Sie erstens die vorhandene Webstube durch eine **Weberei** und geben ihr noch eine **dritte Schaffarm** zur Seite. Zweitens bauen Sie im Nordosten ein **fünftes Markthaupthaus** sowie etwas oberhalb davon gleich eine **zweite Produktionskette für Stoffe** (3 Schaffarmen + 1 Weberei). Direkt daneben sichern Sie noch den Nachschub an Nahrung, indem Sie **4 Rinderfarmen** und **2 Fleischereien** platzieren.

Kümmern Sie sich anschließend um das stagnierende Bevölkerungswachstum, denn Sie müssen dringend mehr Umsatz machen, wenn Sie die gestiegenen Unterhaltskosten für alle Produktionsbetriebe und die öffentlichen Gebäude ausgleichen wollen. Heben Sie zunächst einmal die Materialsperre auf, so dass sich weitere Siedler entwickeln können. Danach ergänzen Sie den Wohnhausbestand, und zwar direkt **auf 72 Wohnhäuser** – d.h. Sie bauen alle acht Blöcke mit je drei auf drei Häusern voll. Da diese Phase inklusive des Baumaterials für die Siedleraufwertung sehr viel Holz benötigt, sollten Sie die Schmieden und die Erzschmelze stilllegen – zurzeit sind genügend Werkzeuge vorhanden. Des weiteren müssen Sie sich jetzt mit **2 weiteren Markthaupthäusern** (Nr. 6 und 7; siehe die Abbildung unten) gegen den Computergegner aus dem Norden abgrenzen, ansonsten siedelt der Bursche in Ihr Gebiet herein.

Mit 72 Wohnhäusern verfügen Sie bereits über 1.080 Siedler. Dafür reicht allerdings die Versorgung mit Leder noch nicht aus. Bauen Sie deshalb noch **1 weitere Jagdhütte** sowie **2 weitere Gerbereien.** Mit dieser Ausstattung machen Sie wieder kräftig Profit, so dass sich Ihr Konto auch bald erholt haben wird.

In der nächsten Phase sorgen Sie dafür, dass Sie schon auf die erforderliche Anzahl von insgesamt 108 Wohnhäusern kommen. Platzieren Sie dazu die **restlichen 36 Wohnhäuser** in einer Reihe am Stadtrand, so dass Sie alles in allem **108 Wohnhäuser** erreichen (siehe Abbildung unten). Sollten nicht alle 36 Neubauten in den äußeren Ring hineinpassen, müssen Sie sie irgendwo in der Stadtmitte unterbringen. So wie es jetzt aussieht, werden manche Siedler in den äußeren Randgebieten die Markstände im Zentrum nicht mehr erreichen können (die öffentlichen Gebäude dort aber schon). Schaffen Sie Abhilfe, indem Sie an allen vier Ecken der Siedlung jeweils noch einmal eine **komplette Ausstattung von Marktständen** aufstellen: einen Stand für Nahrung und Salz und einen für Stoffe und Leder. Setzen Sie gleich noch einen Tabak- und Gewürzstand daneben – den werden Sie in Kürze brauchen.



Die Aktionen dieser zweiten Phase im detaillierten Überblick.

Mittlerweile ist Ihre Stadt schon auf 1.620 Siedler angewachsen! Damit sie nicht darben und meckern, steht eine umfangreicher Ausbau der Bedarfswarenproduktionen an. Das brauchen Sie jetzt **zusätzlich: 2 Rinderfarmen mit 1 Fleischerei** (Nahrung), **3 Schaffarmen mit 1 Weberei** (Stoffe) und **2 Hopfenfarmen mit 1 Brauerei** (Alkohol). Außerdem schaffen Sie mit einer **Hanfplantage** samt **Seilerei** und einer **Kleinen Werft** die Voraussetzungen für den Schiffsbau. Am Ende dieser Erweiterungsphase sollten Sie ein dickes Bilanzplus von rund 700 Goldstücken verzeichnen.



In dieser Siedlerphase haben Sie bereits die erforderlichen 108 Wohnhäuser platziert.

Von der ersehnten Bürgerstufe trennt Sie nun lediglich die Gewürz- und die Tabakwarenproduktion. Bauen Sie für diese beiden Bedarfswaren am besten gleich Produktionen in einem Umfang auf, der auch für die Versorgung von 3.000 Bürgern ausreichend sein wird.



Was Gewürze angeht, so halten Sie sich an die Insel E. Dort werden sich zwar höchstwahrscheinlich schon die übrigen Computergegner dem Plantagenanbau widmen, doch sollten Sie dort schon noch irgendwo einen Anlandeplatz für ein **Kontor** finden, dessen Einflussbereich Sie sofort mit einem **Markthaupthaus** erweitern. Wenn es Ihnen gelingt, auf dieser Insel den Fuß in die Tür zu kriegen, errichten Sie gleich **8 Gewürzplantagen** auf einmal. Ihr solider Haushalt erlaubt zu diesem Zeitpunkt den Unterhalt von so vielen teuren Pflanzungen ohne Probleme. Organisieren Sie den Transport der Ernte von der Insel E zur Hauptinsel und sehen Sie zu, wie Ihre Bilanz weitere Freudensprünge macht.

Anschließend ist der Aufbau der Tabakwarenproduktion





angesagt. Dazu geben Sie als Erstes ein neues **mittleres Handelsschiff** in Auftrag (in der Schule erforschen!). Die ersten Adressen für die Nikotinindustrie sind die Prärie-Inseln D und H. Auf H werden Sie aber wahrscheinlich nicht mehr viel Platz finden, so dass Sie vermutlich zusätzlich die Insel D besiedeln müssen. Sie brauchen jetzt nämlich viel Platz, da Sie nicht weniger als sechs Produktionsketten für Tabakwaren arbeiten lassen wollen, d.h. insgesamt **12 Tabakplantagen und 6 Tabakverarbeiter.** Das Schiff, mit dem Sie unterwegs sind, sorgt schließlich per Autoroute für den Transport der Rauchwaren auf Ihre Hauptinsel.

Achtung

Achten Sie in dieser Phase ein wenig auf Ihren Nahrungsmittelvorrat im heimatlichen Kontor. Die bestehenden Produktionsketten können nämlich den Bedarf von 1.620 Siedlern nicht hundertprozentig erfüllen, so dass Ihr Vorrat gegen null sinkt. Kompensieren Sie diese Versorgungslücke durch den Einkauf von Nahrung über das Kontor, bis Sie etwas später weitere Nahrungsbetriebe errichten (siehe nächste Seite).

Lassen Sie das Spiel an dieser Stelle ein wenig laufen, bis Ihre Lager auf der Hauptinsel randvoll mit Tabakwaren, Gewürzen und Stoffen sind. Dann leiten Sie durch den Bau einer **Kirche** den Übergang auf die Bürgerstufe ein. Lassen Sie den Aufstieg von 600 Bürgern zu und stoppen Sie dann vorerst die Materialausgabe. Sie müssen im Anschluss an diesen ersten Entwicklungsschub die Produktionskapazitäten bei Nahrung und Alkohol **verdoppeln,** wenn Sie auch mit 3.000 Bürgern noch über die Runden kommen wollen. Errichten Sie deshalb im Westen der Insel **3 weitere Markthaupthäuser** und installieren Sie **zusätzlich 3 Alkoholproduktionsketten** (6 Hopfenplantagen + 3 Brauereien) sowie zwei Nahrungsproduktionsketten aus **8 Getreidefarmen, 4 Mühlen** und **2 Bäckereien.** Platzieren Sie beim Gebirge im Westen außerdem noch **zwei Produktionsketten für Ziegel** (2 Steinbrüche und 4 Steinmetzen), damit die Nachlieferung für die nächsten Bürgerhäuser-Upgrades zügig vonstatten geht.

Damit dürfte es klappen. Geben Sie das Baumaterial wieder frei und gehen Sie in den Endspurt – jetzt gilt es die geforderte 3.000-Bürger-Marke zu erreichen! Errichten Sie zu diesem Zweck **an allen vier Ecken der Siedlung noch einmal je 1 Wirtshaus,** denn die Kapazität der einen Gastwirtschaft im Zentrum wird für die zahlreichen Einwohner zu knapp. Finanziell werden Sie langsam, aber sicher die Gewinnmarke von 1.000 Goldstücken überschreiten, so dass Sie sich diese Gebäude locker leisten können. Überprüfen Sie bei dieser Gelegenheit aber unbedingt die Randbezirke der Siedlung, ob dort auch in allen Wohnungen sämtliche Wünsche erfüllt werden – insbesondere der Bedarf nach einer Schule. Sollten Sie entdecken, dass irgendwo am Stadtrand der Bildungsnotstand herrscht, müssen Sie dort eine zweite **Schule** errichten. Erst dann verwandeln sich alle 108 Wohnhäuser zu Bürgerhäusern und Ihre Stadt hat 3.000 Bürger.



Im Westen müssen Sie noch einmal die Produktionen für Nahrung und Alkohol forcieren.

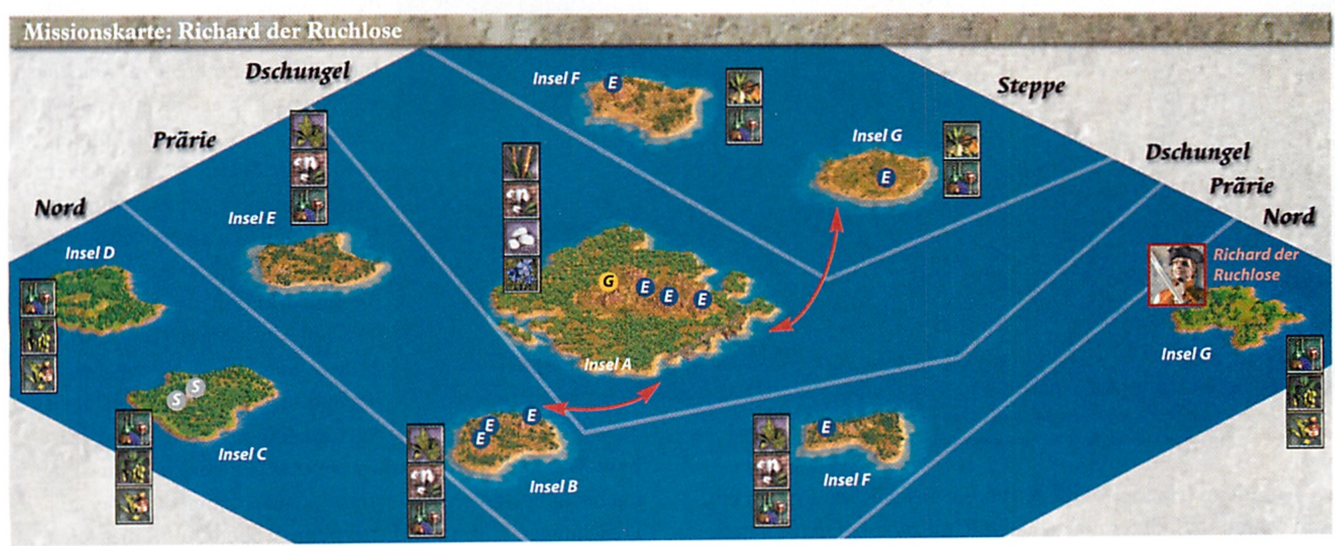
Szenario 2 Richard der Ruchlose

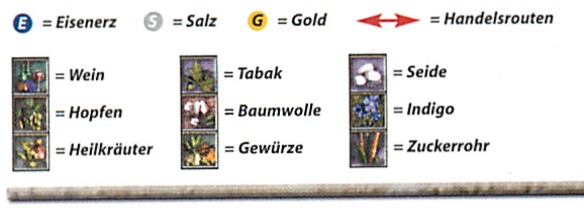
Der ruchlose Richard, ein wirklich widerwärtiger Seeräuber und Pirat, hat seine Präsenz in Euren Gebieten vergrößert. Überfälle auf Schiffe und Städte mehren sich, und so bleibt Euch nichts anderes übrig, als sich mit diesem äußerst unangenehmen Zeitgenossen zu befassen. Ihr konntet diesen Freibeuter noch nie richtig leiden, nun ist der richtige Augenblick, sich seiner zu entledigen...

Missionsziele

- Bauen Sie eine Stadt auf, in der mindestens 2.000 Einwohner leben, und vernichten Sie das Piratengesindel.

Missionskarte: Richard der Ruchlose





Missionsbedingungen

Startkapital	20.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	ja (normal aggressiv)
Piratennest	ja
Fliegende Händler	ja
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	kein Schiff am Beginn vorhanden

Missionslösung

In der zweiten Mission der Einzelszenarien starten Sie in einer recht kleinen Inselwelt auf einer Dschungelinsel. Die Ausgangslage ist folgende: Sie haben einige Festungsmauern und zwei Kanonentürme errichtet, ein Kontor, einen Marktplatz und eine kleine Werft. Ihre Warenbestände sind relativ üppig und umfassen auch Ziegel, Leder, Seile und Salz. Ihr einziger Gegner auf der Karte ist der Seeräuber Richard, der in seinem Schlupfwinkel auf der Insel G im Nordwesten haust, die Seewege der Region unsicher macht und friedliche Handelsschiffe auf den Meeresgrund schickt. Ihr Auftrag ist es, ihm das Handwerk zu legen, indem Sie alle seine Schiffe und sein Piratennest zerstören. Außerdem müssen Sie eine Stadt mit 2.000 Einwohnern vorweisen können. Weiter als in die Zivilisationsstufe ‚Bürger' können Sie dabei nicht vordringen, da sowohl Marmor als auch Walgründe in dieser Inselwelt fehlen.

Erschwerend kommt hinzu, dass Sie zu Beginn noch kein Schiff haben, mit dem Sie andere Inseln besiedeln könnten. Daher sollten Sie Ihre Siedlung gleich auf der Dschungelinsel planen, zumal sie die flächenmäßig größte auf der Karte ist. Beginnen Sie mit dem Aufbau wie für das Endlosspiel-Tutorial beschrieben: mit vier Forsthäusern, einer Jagdhütte, einer Gerberei und zwei Marktplätzen, wobei Sie Ihr Einzugsgebiet in Richtung P1 erweitern. Anschließend bauen Sie mit zwei Schaffarmen und einer Webstube die Stoffproduktion auf. Nun können Sie damit beginnen, Pioniere anzusiedeln. Errichten Sie zunächst insgesamt ca. 32 Pionierhütten, die Sie rings um das spätere Zentrum herum positionieren – wie gehabt in Blöcken

von je zwei mal zwei. Während Sie den Marktstand für Nahrung/Salz sofort platzieren, warten Sie mit dem Verkauf von Leder und Stoffen erst einmal ab. Lassen Sie stattdessen insgesamt 8 t Stoffe in den Lagern sammeln. Ab dieser Menge sind Sie nämlich in der Lage, ein kleines Handelsschiff in Auftrag zu geben. Danach können Sie die weitere Produktion quasi freigeben und den Stand für Leder/Stoffe aufstellen.

Platzieren Sie den Stand für Leder/Stoffe erst dann, wenn Sie mit den ersten Stoffen ein Schiff gebaut haben!

Das kleine Handelsschiff setzen Sie anschließend gleich ein, um Waren und Güter einzukaufen. Und zwar bei den Piraten selbst. Das Kontor des ruchlosen Richard ist nämlich eine sehr ergiebige Bezugsquelle – dort verschachert er in großen Mengen erbeutete Nahrung, Alkohol und Werkzeuge, in geringerem Umfang auch Ziegel. Greifen Sie ohne Skrupel bei den Schnäppchen zu und lassen Sie so die Hehlerei Richards an seinem eigenen Untergang arbeiten. Billiger können Sie die Waren nicht selbst produzieren oder bei Händlern erwerben. Aus diesem Grund sollten Sie in dieser Mission Ihrem Kontor auch keine Kaufaufträge für Werkzeuge geben – die 50 t aus dem Piratenkontor werden vorerst genügen.

Allerdings wird Richard Sie nicht gleich als willkommenen Kunden begrüßen, wenn Ihr Schiff vor dem Kontor aufkreuzt. Er wird vielmehr das Feuer eröffnen. Stellen Sie daher, sobald Sie das Piratenkontor erreichen, die Spielgeschwindigkeit auf die langsamste Stufe (Taste F8), kaufen Sie schnell alles auf und machen Sie sich dann wieder, bei normaler Spielgeschwindigkeit, von dannen.



Kaufen Sie bei der langsamsten Spielgeschwindigkeit schnell Richards Kontor leer, damit Ihr Schiff so wenig Schaden wie möglich erleidet.

Natürlich sind die Vorräte der Piraten damit nicht erschöpft. Sie werden sich im Weiteren immer wieder erneuern. **Richten Sie deshalb für das erste Schiff eine automatische Handelsroute zum Piratenkontor ein, wo Sie immer wieder den kompletten Bestand an Nahrung und Alkohol aufkaufen.** Bei diesen Mengen sparen Sie sich dann fürs Erste eine eigene Alkoholproduktion mit Kartoffelfarmen (oder später auf einer nördlichen Insel mit der Hopfen-Brauerei-Kette), ebenso die erweiterte Lebensmittelversorgung durch Rinderfarmen mit Fleischerei. Zu Beginn sollten Sie die Route sogar öfters unterbrechen, weil Sie so viel Nachschub gar nicht benötigen. Außerdem müssen Sie ja immer wieder das Schiff in Stand setzen. Leiten Sie mit dem Bau von Kapelle und Wirtshaus den Aufstieg in die Stufe ‚Siedler' ein. Stoppen Sie die Entwicklung erst bei einer Zahl von 360 Einwohnern. Im Prinzip können Sie danach so vorgehen wie im Endlosspiel-Tutorial: Errichten Sie **eine Ziegel- und eine Eisen- bzw. Werkzeugproduktion** (so dass Sie kurzfristig auch hier unabhängig werden) sowie eine Schule, betreiben Sie erste Forschungen (Brunnen, Feuerwehr, Weberei) und platzieren Sie die Feuerwehr. Außerdem gehen Sie mit der Bevölkerung auf 40 Wohnhäuser. Auf eine eigene Alkoholproduktion können Sie auch noch in der Stufe ‚Siedler' verzichten, wenn Sie weiterhin fleißig bei Richard einkaufen. Unbedingt müssen Sie sich dort mit Nahrungsmitteln versorgen.

Unterdessen bauen Sie ein zweites kleines Handelsschiff. Falls das Materiel nicht ausreicht, weil damit ständig das Einkäuferschiff repariert werden muss, so weiten Sie die Stoffproduktion aus und platzieren noch drei Schaffarmen mit einer Weberei (Forschung!). Eventuell können Sie auch jetzt schon an eine Hanfplantage und eine Seilerei denken. Das zweite Schiff brauchen sie jedenfalls unbedingt. Beladen Sie es mit Baumaterial und errichten Sie – wie im Endlosspiel-Tutorial – **eine Tabakproduktion auf Insel B** (4 Tabakplantagen + 2 Tabakverarbeiter) sowie eine **Gewürzproduktion auf Insel G** (2 Gewürzplantagen). Anschließend richten Sie eine automatische Handelsroute ein, die Insel B und Insel G mit der Hauptinsel verbindet, damit Sie Nikotin und Spezereien dort auch unters Volk bringen können (siehe die Handelsroute auf der Missionskarte). Lassen Sie schließlich alle 40 Wohnhäuser zu Siedlerhäusern aufsteigen und erfreuen Sie sich an Ihrer positiven Bilanz.

Geben Sie dann ein drittes kleines Handelsschiff in Auftrag, das schon einmal weiteres Baumaterial für die Außenproduktion auf den Inseln B und G verteilt. Gehen Sie in dieser Phase aber noch nicht offensiv gegen Richard vor. Vorerst sind Sie nicht

stark genug und dürfen die Faust nur in der Tasche ballen. Weichen Sie seinen Attacken auf hoher See aus und reparieren Sie gleichmütig Ihre Schiffe. Sie können aber versuchen, die Piraten in die Reichweite Ihrer Kanonentürme zu locken und sich so des einen oder anderen Seeräuberpotts zu entledigen – mit einer Portion Glück erwischen Sie sogar alle. Führen Sie in dieser Phase außerdem sämtliche militärische Forschungen der Schule durch.



Locken Sie Piratenschiffe in die Reichweite Ihrer Türme, damit Sie einige von Richards Schiffen bereits loswerden.

Sobald Ihre Ersparnisse ausreichen (ca. 10.000 Goldstücke), leiten Sie mit dem Bau einer Kirche den Übergang in die Bürgerphase ein. Regulieren Sie dabei ab 600 Bürgern das Bevölkerungswachstum. Erhöhen Sie die Tabakproduktion auf Insel B, ebenso die Gewürzproduktion auf Insel G (ähnlich wie im Endlosspiel-Tutorial). Außerdem brauchen Sie mehr Stoffe. Deshalb setzen Sie zu Hause ein oder zwei weitere Markthaupthäuser und eröffnen die Verarbeitung von Baumwolle mit zwei entsprechenden Produktionsketten (je 2 Baumwollplantagen + 1 Weberei; insgesamt arbeiten dann drei Webereien). Auf dieser Stufe können Sie den Alkoholbedarf nicht mehr durch Einkäufe decken und machen deshalb zwei Zuckerrohr verarbeitende Produktionsschienen auf (je 2 Zuckerrohrplantagen + 1 Rumbrennerei). Außerdem stellen Sie auf Ihrer Heimatinsel Seidenstoffe mit insgesamt 4 Seidenplantagen, 2 Indigoplantagen und 2 Färbereien her. Vergessen Sie dabei nicht den nötigen Verkaufsstand. Nahrung produzieren Sie aber weiterhin nicht. Erhöhen Sie zuletzt die Zahl der Wohnhäuser auf 48 und lassen Sie die Bevölkerung auf 1.344 Bürger anwachsen. Danach errichten Sie eine Universität.

Anschließend können Sie aufrüsten und Richard den Garaus machen. Die Vorbereitung Ihres Feldzugs beginnt mit dem Aufbau einer Rüstungsindustrie: Selbstverständlich ist das mittlere Kriegsschiff erstes Forschungsziel der Universität; verfolgen Sie daneben den Zweig ‚Waffenproduktion' bis zur Muskete am Ende des Technologiebaums und erforschen Sie bei den ‚Militärischen Erweiterungen' die beiden Infanterierüstungsupgrades, die Kanone und die genormten Kaliber. Errichten Sie zwei große Eisenproduktionen (2 große Erzminen, 2 Erzschmelzen, 2 Köhlereien) und eine Kanonengießerei. Dazu kommen ein Büchsenmacher (Musketen und Schiffskanonen) und eine kleine Waffenschmiede (Schwerter). Außerdem bauen Sie eine mittlere Festung und in der Werft vier mittlere Kriegsschiffe. Schaffen Sie sich dann in der Kanonengießerei noch acht Kanoniereinheiten an sowie 16 Musketenschützen und acht Musketiere. Ziehen Sie alle Truppen auf die Kriegsschiffe und lassen Sie auf der Pirateninsel bei Position X landen und abladen. Den geringen Widerstand, der sich Ihnen entgegenstellt, brechen Sie leicht. Mit Ihren Kanonen legen Sie dann die Gebäude der Seeräuber nacheinander in Schutt und Asche, wobei Ihre Flotte ufernahe Ziele übernehmen kann.

Insgesamt dürften Sie so das Missionsziel schnell erreichen.



Mit einigen Infanterieeinheiten und acht Kanonen können Sie Richards komplette Pirateninsel schnell überrollen.

Zuletzt bleibt noch das Missionsziel von 2.000 Einwohnern. Dazu brauchen Sie Ihren Militärapparat nicht mehr. Entledigen Sie sich also aller Einheiten, indem Sie sie auf die Kriegsschiffe verladen und die Schiffe versenken. Reißen Sie die Waffenproduktion und eine der großen Eisenproduktionen ab. Dafür platzieren Sie insgesamt acht Getreidefarmen, vier Mühlen und zwei Bäckereien, am besten auf Insel B (dort können Sie auch Salz fördern). Erhöhen Sie mit vier Produktionsketten die heimische Alkoholproduktion (je 2 Zuckerrohrplantagen + 1 Rumbrennerei). Währenddessen lassen Sie Ihre Stadt sich in Richtung der Stadtmauer ausbreiten, indem Sie dort Produktionen abreißen und anderswo neu errichten. Die neuen Wohngebiete versorgen Sie noch mit öffentlichen Gebäuden. Am Ende müssen auf Ihrer Heimatinsel 72 Bürgerhäuser stehen, dann haben sie die Vorgabe von 2.000 Einwohnern erreicht.

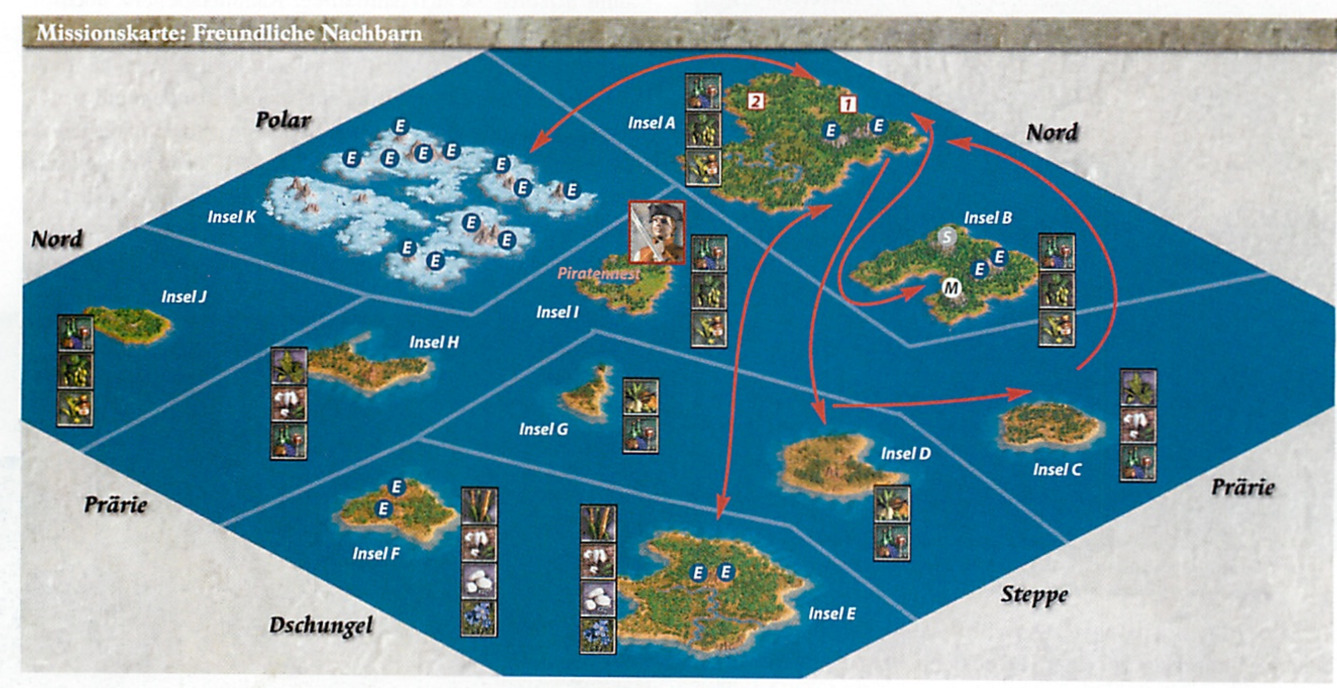
Szenario 3 Freundliche Nachbarn

Eure Städte in der alten Welt platzen aus allen Nähten. Also beschließt Ihr, in einem weit entfernten Gebiet eine neue Stadt zu gründen. Zu schade, dass sich in den selben Gefilden ein garstiger Seeräuber und Schmuggler niedergelassen hat. Na dann: Auf gute Nachbarschaft...

Missionsziele

- Bauen Sie eine Stadt auf, in der mindestens 1.000 Einwohner den Status ‚Kaufleute' haben.

Missionskarte: Freundliche Nachbarn



E = Eisenerz   S = Salz   M = Marmor   = Handelsrouten

= Wein   = Tabak   = Seide
= Hopfen   = Baumwolle   = Indigo
= Heilkräuter   = Gewürze   = Zuckerrohr

Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★
Startkapital	25.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	ja (normal aggressiv)
Piratennest	ja
Fliegende Händler	nein
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	150 t Werkzeuge an Bord des Startschiffs

Missionslösung

In dieser Mission sind Sie also ganz auf sich allein gestellt. Außer Ihnen gibt es nur noch den Piraten – und der ist nicht unbedingt das Problem. Schwierig wird dieser Auftrag dadurch, dass es keine fliegenden Händler gibt. Das bedeutet nämlich, dass Sie die Werkzeuge, die Sie für den Aufbau Ihrer Stadt brauchen, nicht einfach einkaufen können und deshalb wohl oder übel selbst herstellen müssen. (Dasselbe gilt im weiteren Verlauf für den Marmor.) Auch wenn Ihnen mit insgesamt 150 t Werkzeugen ein stattlicher Lagervorrat mit auf den Weg gegeben wird, ist es überlebenswichtig, dass Sie bei dieser Ware frühzeitig aktiv werden. Auch dürfen Sie bei dieser Mission nicht damit rechnen, dass Sie sich beim Piratenkontor ausrüsten können – dort gibt es nur diverse Waren in sehr geringen Mengen.

Tipp

Die Strategie: Konzentrieren Sie sich einzig und allein darauf, das Ziel von 1.000 Kaufleuten zu erfüllen; gehen Sie in keiner Form – weder offensiv noch defensiv – gegen den Piraten vor!

Sie beginnen die Mission mit der Erschließung der Nordinsel A, indem Sie bei P1 ein Kontor errichten. Laden Sie Nahrungsmittel, Holz und so viele Werkzeuge wie möglich ab und beginnen Sie den Siedlungsaufbau routinemäßig wie im Endlosspiel-Tutorial beschrieben. Das heißt, dass Sie eine Siedlung mit 40 bis 48 Wohnhäusern anstreben, auch wenn Sie für das Missionsziel von 1.000 Kaufleuten eigentlich nur 24 Häuser benötigen. Erweitern Sie in dieser ersten Pionierphase Ihr Einzugsgebiet mit zwei Markthaupthäusern, errichten Sie die ersten Produktionen in der Nähe der Gebirge und beginnen Sie die Siedlung mit den Wohnhäusern auf der Halbinsel P2. Gehen Sie dabei streng nach der Baufolge des Endlosspiel-Tutorials vor, damit Sie anschließend die nachfolgend abgebildete Pioniersiedlung vor sich haben.



In der Pionierphase besiedeln Sie die Insel A wie abgebildet.

Tipp

Lassen Sie nach den Warentransfers Ihr Schiff mit den restlichen Werkzeugen irgendwo am Kartenrand ankern – so gehen Sie kreuzenden Piratenschiffen aus dem Weg. Sollte es dennoch zu einer Konfrontation kommen, so setzen Sie Segel und flüchten. Lassen Sie sich nicht auf ein Seegefecht ein, auch wenn Ihr erstes Schiff mit Kanonen bewaffnet ist!

Wenn Ihre Siedlung auf der Hauptinsel wie oben abgebildet steht und Sie mit der Alkoholproduktion von zwei Kartoffelfarmen ca. 20 t Alkohol angespart haben, läuten Sie mit dem **Bau einer Kapelle und eines Wirtshauses** die Siedlerphase ein. Verfrachten Sie dazu die restlichen Werkzeuge vom Schiff ins Kontor. Lassen Sie die Entwicklung bis zu einer Einwohnerzahl von 80 Siedlern voranschreiten und sperren Sie dann das Baumaterial. Das brauchen Sie nämlich für die Errichtung einer **Ziegelproduktion** und den Bau von **Schule** und **Feuerwehr** (siehe auch das Endlosspiel-Tutorial). Daneben kümmern Sie sich um die ersten drei **Forschungen,** die übrigens die ganze Mission über Ihre einzigen bleiben. Im Anschluss müssen Sie auch schon die **Eisen- bzw. Werkzeugproduktion** platzieren, sonst stehen Sie bald mit leeren Händen da. Wie gesagt: Wenn Sie in dieser Phase Ihren Anfangsvorrat verbrauchen, ohne eine eigene Werkzeugproduktion aufzubauen, sind Sie praktisch erledigt, denn Sie haben später keine Möglichkeit mehr, neue Werkzeuge zu beschaffen!

Belassen Sie die Einwohnerzahl vorerst noch bei 80 Siedlern und richten Sie eine ordentliche **Nahrungsmittelproduktion** ein (2 Rinderfarmen + 1 Fleischerei) sowie eine **zweite Produktionskette für Stoffe** (3 Schaffarmen + 1 Weberei). Dazu müssen Sie die Weberei erforscht haben, mit der Sie die alte Webstube ersetzen können. Anschließend lassen Sie die Entwicklung weiter voranschreiten und erweitern Ihren Wohnhausbestand nach und nach auf **40 oder 41 Wohnhäuser,** die 600 bis 615 Einwohner haben. An der Marke von 360 Siedler müssen Sie das Bevölkerungswachstum noch einmal stoppen, um eine **Alkoholproduktion** (2 Hopfenfarmen + 1 Brauerei) zu errichten. Platzieren Sie schließlich auch noch eine **Kleine Werft,** eine **Hanfplantage** und eine **Seilerei.** Insgesamt müssen Sie für diese Bauten Ihren Einzugsbereich mit weiteren **3 Markthaupthäusern** erweitern. Ihre Hauptinsel dürfte danach so (oder so ähnlich) aussehen wie auf der folgenden Abbildung.



An dieser Stelle im Spiel sollte Ihre Hauptinsel so aussehen.

Anschließend nehmen Sie die Versorgung Ihrer Siedler mit Gewürzen und Tabakwaren in Angriff. Analog zum Endlosspiel-Tutorial errichten Sie Ihre **Gewürzproduktion auf Insel D** (2 Gewürzplantagen) und die **Tabakwarenproduktion auf Insel C** (2 entsprechende Produktionsketten). Den Transport zur Hauptinsel besorgen Sie auf einer **kombinierten Handelsroute** mit einem neuen kleinen Handelsschiff, das Sie in Auftrag geben. Unterm Strich kann es in dieser Phase finanziell etwas eng werden. Erst wenn am Marktstand die erste Ernte verkauft wird, schreiben Sie wieder schwarze Zahlen. Sehen Sie also zu, dass Sie mindestens eine dieser beiden Produktlinien vollständig aufgebaut haben, damit sich Ihr Konto langsam erholen kann. Sobald beide Zweige etabliert sind, werden Sie mit der Bilanz keine Sorgen mehr haben. Dann können Sie auch Ihre Nahrungsmittelproduktion mit **nochmals 2 Rinder-**

farmen und 1 Fleischerei aufstocken, da Ihre Vorräte langsam, aber sicher an Substanz verlieren.

Im Prinzip haben Sie an dieser Stelle die Voraussetzungen für den weiteren Aufstieg geschaffen. Bevor Sie jedoch den Startschuss für den Übergang in die Bürgerphase durch den Bau der Kirche geben, sollten Sie die (Nord-)Insel B besiedeln. Dorthin verlagern Sie anschließend Ihre Holzproduktion und den Jäger, so dass Sie die entsprechenden Betriebe auf Ihrer Hauptinsel abreißen können und Platz für andere Gebäude und Produktionen schaffen. Geben Sie auch noch ein weiteres kleines Handelsschiff in Auftrag, mit dem Sie den Transport von Holz, Nahrung und Tierhäuten von der Insel B nach Hause besorgen. Insgesamt ist die Erschließung dieser Insel wichtig, weil Sie dort später Salz gewinnen und Marmor abbauen können – und zwar nur dort, denn die Insel B besitzt das einzige Marmorvorkommen auf der ganzen Karte!



Reißen Sie die Holzproduktionen und die Jagdhütte auf der Hauptinsel ab (oben) und errichten Sie diese neu auf Insel B (unten).

Lassen Sie vor dem Aufstieg zur Stufe ‚Bürger' Ihr Konto wieder bis auf ca. 5.000 Goldstücke anwachsen. Ihre Bilanz sollte nach Lage der Dinge kleine Gewinne abwerfen – wenn nicht, dann legen Sie einfach einige Produktionen still, bei denen die Lagervorräte die Höchstmenge erreicht haben (Ziegel, Holz, Seile, eventuell kurzzeitig sogar Nahrung). In dieser Phase verteilen Sie mit Ihrem ersten Schiff schon einmal genügend Baumaterial auf allen Inseln, so dass Sie die in Kürze erforderlichen Produktionserweiterungen schnell vornehmen können. Ihre kleine Dreierflotte wird inzwischen dem einen oder anderen Piratenangriff ausgesetzt sein – lassen Sie diese Attacken aber nach wie vor unbeantwortet und beschränken Sie sich darauf, den Schaden zu beheben.

Wenn Ihr Konto schließlich die oben geforderten Rücklagen ausweist, errichten Sie die **Kirche** an der Stelle, an der zuvor die Holzbetriebe gearbeitet haben. Der folgenden Entwicklung der Siedler zu Bürgern setzten sie eine Grenze von 600 und bauen stattdessen zuerst Ihre Kapazitäten bei den Bedarfsgütern aus: Erhöhen Sie Zahl der Gewürzplantagen auf vier und erweitern Sie die Alkoholgewinnung der Hauptinsel auf insgesamt vier Produktionsketten (je 2 Hopfenfarmen + 1 Brauerei). Die beiden alten Kartoffelfarmen reißen Sie ab.

Anschließend gönnen Sie allen Einwohnern den Bürgerstatus. Heben Sie die Materialsperrung also wieder auf, damit sich alle Siedlerwohnungen in Bürgerhäuser verwandeln können und Sie somit auf eine Bevölkerung von knapp 1.100 Bürgern blicken. Bauen Sie danach ein viertes kleines Handelsschiff, laden Sie es voll Baumaterial und halten Sie Kurs auf die Dschungelinsel E. Dort errichten Sie ein weiteres Kontor und bauen insgesamt **2 Produktionsketten für Seidenstoffe** (je 2 Seidenplantagen, 1 Indigoplantage, 1 Färberei). Dasselbe Schiff lassen Sie auch den Transport der Produkte nach Hause durchführen, wo Sie natürlich noch einen **Kleidungsstand** errichten müssen, damit Sie die Luxusware auch Gewinn bringend absetzen können.

Der nächste Schritt besteht darin, dass Sie die **Nahrungsmittelproduktion aufstocken,** und zwar mit **4 Getreidefarmen, 2 Mühlen und 1 Bäckerei auf der Insel B.** Dort müssen Sie zuvor mit einem Markthaupthaus Ihr Einzugsgebiet erweitern. Weil für diese Region bereits ein Transportschiff zuständig ist, brauchen Sie keine neue Route einzurichten. Außerdem ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, an dem Sie auf der Insel die **Salzgewinnung** (1 Salzmine + 1 Saline) und den **Marmorabbau** (1 Marmorsteinbruch + 1 Marmorsteinmetz) starten. Das Salz bringen Sie auf Ihre Hauptinsel, den Marmor lassen Sie erst einmal in den Lagern von Insel B liegen.

Laden Sie das Schiff, mit dem Sie angefangen haben, noch einmal voll mit Baumaterial und Seilen. Damit ziehen Sie auf der Polarinsel K eine **Produktion für Lampenöl** auf (1 Walfänger + 1 Transiederei). Den gewonnenen Brennstoff schaffen Sie mit demselben Schiff nach Hause. Sobald Sie das Öl an einem eigens errichteten Stand verkaufen, bringt es Geld ein und stillt einen weiteren Bedarf Ihrer Bürger.



Damit haben Sie fast alle Voraussetzungen geschaffen, damit Ihre Bürger in den Stand von Kaufleuten aufsteigen können. Warten Sie noch ein wenig ab, bis Sie wieder so viel Bedarfswaren auf Lager haben wie auf der nebenstehenden Abbildung. Falls Ihre Stoffvorräte knapp werden sollten, errichten Sie auf der Hauptinsel schnell noch eine dritte Produktionskette (3 Schaffarmen + 1 Weberei). Schließlich müssen Sie nur noch den Marmor auf die Hauptinsel schaffen und **eine Universität** und danach **ein Badehaus** errichten. Damit wären die letzten Bedingungen für den Aufstieg in die Zielphase erfüllt und Sie können die Entwicklung danach einfach voranschreiten lassen, bis in der Stadt die erforderlichen 1.000 Kaufleute leben. Platzieren Sie zuvor noch **eine zweite Schmiede,** damit die Werkzeugproduktion auf Touren kommt, und koordinieren Sie mit Sorgfalt den Holztransfer von der Insel B auf die Hauptinsel. Die angesammelten Lagervorräte werden im Übrigen für die restliche Entwicklungsphase genügen, so dass Sie keine weiteren Produktionsanalgen mehr errichten müssen.

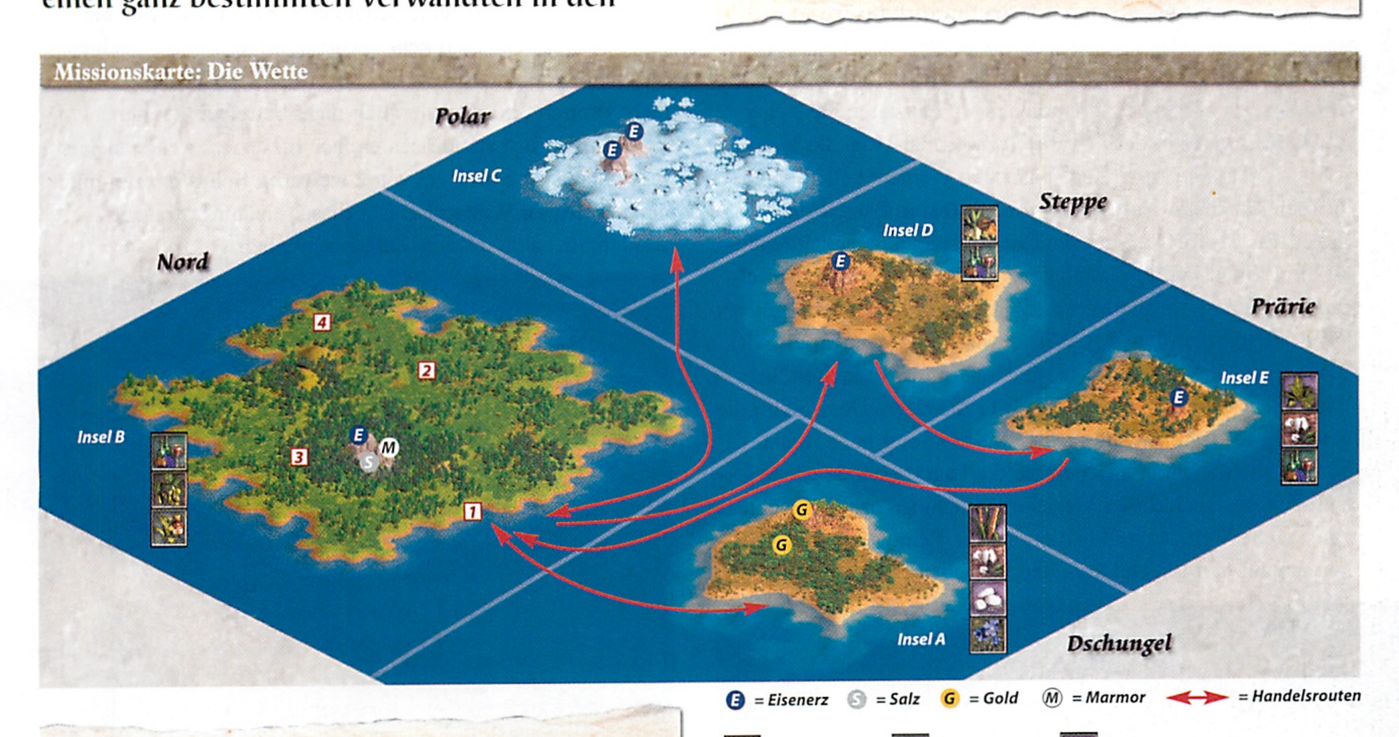
Szenario 4 Die Wette

Euer Vetter kann es nicht lassen! Immer wieder beharrt er darauf, dass Ihr es nicht zustande bringt, eine Bevölkerungsschicht wie die Kaufleute für ein Leben in Eurer Stadt zu gewinnen. Bei einem Bankett geht Ihr erneut auf eine folgenschwere Wette ein... und schwört Euch, einen ganz bestimmten Verwandten in den Hungerturm zu werfen, wenn Ihr diese gewonnen habt!

Missionsziele

- Baut eine Stadt auf, in der mindestens 500 Einwohner den Status ‚Kaufleute' haben. Haltet diese Einwohnerzahl mindestens 5 Minuten lang.

Missionskarte: Die Wette



E = Eisenerz S = Salz G = Gold M = Marmor = Handelsrouten

= Wein = Tabak = Seide
= Hopfen = Baumwolle = Indigo
= Heilkräuter = Gewürze = Zuckerrohr

Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★
Startkapital	20.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	ja
Feuer	nein
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	100t Werkzeuge auf dem Start-Schiff vorhanden!

Missionslösung

In dieser vierten Mission der Einzelszenarien haben Sie keinerlei Konkurrenz zu befürchten – weder Computergegner noch Piraten durchkreuzen die Gewässer dieser Inselwelt, so dass Sie ungestört Ihre Transportrouten betreiben und die Inseln besiedeln können. Da aus diesem Grund natürlich auch die Waffenproduktion und jegliche militärische Aufrüstung entfallen kann, konzentrieren Sie sich ausschließlich auf Ihr Missionsziel: auf den Aufbau einer Stadt, in der 500 Kaufleute leben.

Die beste Strategie entspricht in etwa dem Vorgehen im Endlosspiel (siehe Endlosspiel-Tutorial), aber mit ein paar Ausnahmen und Änderungen: Erstens haben Sie wie gesagt keine Konkurrenz zu fürchten, so dass Sie sich den Aufwand für Militärforschung und Rüstungsindustrie sparen können. Zweitens ist Ihre Siedlung diesmal feuerfest. Ohne Brandgefahr dürfen Sie sich auch die Feuerwehr schenken, was vor allem deshalb wichtig ist, weil Sie dann auch die Schule erst später benötigen und deren Bau etwas hinauszögern können.

Aus diesen Gründen weicht die Baufolge und das Vorgehen beim Aufbau in dieser Mission etwas von der Generalstrategie für das Endlosspiel ab. Was ist anders?

Zu Missionsbeginn besiedeln Sie die große Nordinsel dieser Kartenwelt, nämlich **Insel B.** Dort bietet sich Ihnen der größte zusammenhängende Bauplatz, und zudem finden Sie auf der Insel drei wichtige Bodenschätze: Erz, Salz und Marmor. Sie werden sie allesamt später benötigen. Platzieren Sie das **Kontor bei P1** und verladen Sie wie gehabt alle Baumaterialien vom Schiff ins Kontor. Auch die ersten Betriebe und Anlagen setzen Sie noch wie im Endlosspiel-Tutorial beschrieben: **4 Forsthäuser, 1 Jagdhütte** und **1 Gerberei.** Anschließend erweitern Sie Ihren Einzugsbereich mit **2 Markthaupthäusern** in Richtung P2. Richten Sie danach **2 Schaffarmen** und **1 Webstube** oberhalb der Holzproduktion ein und siedeln Sie Ihre Pioniere rund um das zweite Markthaupthaus an. Platzieren Sie gleich **32 Wohnhäuser** in der bewährten Zwei-mal-zwei-Blockbauweise, so dass Sie kurze Zeit später 256 Pioniere beherbergen. Jetzt fehlt noch ein **Nahrungs- und Salzstand** sowie ein **Stand für Stoffe/Leder,** damit sich Ihre Pioniere auch rentieren und Ihnen kräftig Einnahmen bescheren. Mit **2 Kartoffelfarmen** starten Sie anschließend die Alkoholproduktion. Zuletzt leiten Sie mit dem Bau des **Wirtshauses** und der **Kapelle** den Wechsel in die Siedlerphase ein. Im Kontor brauchen Sie Werkzeuge nicht auf die Einkaufsliste zu setzen. Denn wenn die ersten 50 t verbraucht sind, haben Sie ja immer noch weitere 50 t auf dem Schiff, mit denen Sie die Lagerbestände wieder auffüllen. Bis auch dieser Vorrat verbraucht ist, haben Sie bereits eine eigene Werkzeugproduktion auf die Beine gestellt und können auf den Einkauf komplett verzichten.



Die Siedlung mit allen erforderlichen Produktionsgebäuden am Ende der Pionierphase.

Entwickeln Sie Ihre Bevölkerung zunächst auf 80 Siedler und stoppen Sie bei diesem Stand die Ausgabe von Baumaterial. Errichten Sie dann eine **Ziegelproduktion** (1 Steinbruch + 2 Steinmetze) sowie eine **Eisen- und Werkzeugproduktion** (1 Erzmine, 1 Kleine Erzschmelze, 1 Schmiede). Geben Sie danach den Zugriff auf Holz und Werkzeuge wieder frei und sperren Sie ihn erst wieder, wenn Sie 360 Siedler erreicht haben. Anschließend können Sie mit **2 Hopfenfarmen** und **1 Brauerei** die Alkoholproduktion ausbauen. Mit einem **dritten Markthaupthaus** erweitern Sie Ihren Einflussbereich in Richtung P3, wo Sie erst einmal mit **2 Rinderfarmen** und **1 Fleischerei** für eine ergiebigere Nahrungsproduktion sorgen. Danach sollten Sie noch **8 weitere Wohnhäuser** bauen und die Sperrung des Baumaterials wieder aufheben. Insgesamt blicken Sie dann auf 40 Siedlerhäuser, so dass Sie in Kürze 600 Einwohner beherbergen. Die einzige Bedarfsware, die Sie nun noch effektiver produzieren müssen, sind Stoffe. Bis jetzt haben Sie aber noch keine Schule errichtet, einfach weil Sie ohne Brandgefahr auch keine Feuerwehrforschung brauchten. Das heißt aber auch, dass Sie die ordentliche Weberei noch nicht kennen und deshalb auch nicht betreiben können. Behelfen Sie sich stattdessen einfach mit einer zweiten kleinen Produktionskette in Form von **2 weiteren Schaffarmen** und einer **weiteren Webstube.** Mit dieser Siedlungsstrategie werden Sie bald schwarze Zahlen schreiben.



Die Bauprojekte und die Siedlung in der ersten Siedlerphase.

Nach der Arbeit auf der Heimatinsel machen Sie sich an die Außenproduktionen. Beladen Sie Ihr Schiff mit insgesamt 50 t Werkzeugen, 50 t Holz sowie 50 t Ziegeln und machen Sie sich auf die Suche nach geeigneten Standorten für Gewürze und Tabak. Viel Auswahl bleibt Ihnen dabei allerdings nicht: Die Gewürzproduktion ziehen Sie auf **Insel D** auf, und zwar gleich mit **3 Gewürzplantagen,** da der Boden auf der Steppeninsel sehr unfruchtbar ist. Rauchwaren produzieren Sie mit **4 Tabakplantagen** und **2 Tabakverarbeitern** natürlich auf **Insel E.** Den Transport nach Hause soll Ihr Schiff automatisch regeln. Dort sorgen Sie mit einem **Tabak- und Gewürzstand** für den Absatz dieser neuen Bedarfswaren. Ihre Bilanz katapultieren Sie dadurch in fette Gewinnzonen.

Wenn Ihr Kontostand wieder ungefähr 10.000 Goldstücke erreicht hat, geht es mit der Erweiterung Ihres Einzugsgebiets auf der Hauptinsel weiter, und zwar in Richtung P4 mit einem **vierten Markthaupthaus.** Dort errichten Sie eine weitere Produktionskette für Nahrungsmittel in Form von **2 Rinder-**

farmen und **1 Fleischerei** sowie **2 weitere Alkoholproduktionen** (4 Hopfenfarmen + 2 Brauereien). Die beiden Kartoffelfarmen reißen Sie an dieser Stelle ab. Diese Investitionen sollte Ihre Bilanz schon noch verkraften. Unterbrechen Sie außerdem die Transportroute Ihres Schiffs und schaffen Sie schon einmal ausreichend Baumaterial auf die Gewürz- und die Tabakinsel, damit Sie die Produktion dort erweitern können, was bald notwendig sein wird. Schließlich können Sie mit dem Bau einer **Schule** und einer **Kirche** den Wechsel auf die Stufe ‚Bürger' beginnen.



So gerüstet können Sie den Wechsel in die Bürgerphase wagen.

Lassen Sie die Entwicklung voranschreiten, bis Sie ca. 600 Bürger zählen und sperren Sie dann die Ausgabe von Baumaterial. Erforschen Sie in der Schule endlich die Weberei und ersetzen Sie die beiden Webstuben durch **2 Webereien.**

Zu jedem der Betriebe fügen Sie als Rohstofflieferant noch **1 weitere Schaffarm** hinzu. Anschließend lassen Sie Ihre bauwilligen Bürger wieder auf das Material zugreifen, errichten selbst noch **8 weitere Wohnhäuser** (insgesamt haben Sie dann 48) und lassen die Dinge sich entwickeln bis Sie 1.344 Bürger beherbergen. In der Zwischenzeit steigern Sie die Nahrungsproduktion auf Ihrer Insel mit **4 Getreidefarmen, 2 Mühlen** und **1 Bäckerei,** außerdem fahren Sie die Gewürzernte auf **6 Gewürzplantagen** hoch und die Produktion von **Tabakwaren** auf insgesamt **4 Tabakproduktionsketten.** Viel mehr hätte auf der Insel E auch keinen Platz. Denken Sie daran, den Einzugsbereich dort mit einem Markthaupthaus zu erweitern! Erforschen Sie in der Schule jetzt auch die **Brunnen,** mit deren Platzierung Sie größere unfruchtbare Areale im Bereich der Plantagen auf vernünftige Erträge bringen. Auf der Hauptinsel können Sie jetzt außerdem die Salzproduktion mit **1 Salzmine** und **1 Saline** beginnen, außerdem **1 Hanfplantage mit 1 Seilerei** sowie **1 Kleine Werft** errichten. Sie sind danach bei der Versorgung von allen Bedarfen auf der sicheren Seite und schreiben weiterhin schwarze Zahlen.

Erforschen Sie in der Schule das mittlere Handelsschiff, das Sie auch gleich in Auftrag geben, sobald Sie die Werkzeug-



Für die Versorgung von 1.344 Bürgern müssen Sie Ihre Produktionen auf der Hauptinsel und den ‚Außeninseln' erweitern.



produktion mit einer **zweiten Schmiede** ausgebaut haben. Jetzt nehmen Sie die Besiedelung der Dschungel-Insel A in Angriff. Dort errichten Sie ein **Kontor,** ein **Markthaupthaus** sowie **3 Produktionsketten für Seidenstoffe** (6 Seidenplantagen, 3 Indigoplantagen, 3 Färbereien). Das mittlere Handelsschiff übernimmt auch den Transport der Luxusware auf die Hauptinsel, wo Sie natürlich einen **Kleidungsstand** aufstellen, damit die neuen Anlagen sich auch lohnen.

Jetzt haben Ihre Bürger nur noch einen Bedarf, den es zu stillen gilt: Lampenöl. Mit einem **neuen mittleren Handelsschiff** fassen Sie Fuß auf **Insel C** (vergessen Sie nicht, Seile mitzunehmen!), wo Sie ein Kontor errichten sowie einen **Walfänger** und **2 Transiedereien** platzieren. Wenn Sie die Transportroute eingerichtet und zu Hause einen **Lampenölstand** aufgestellt haben, ist auch dieser letzte Bedarf erfüllt. Dann setzen Sie auf der Hauptinsel noch eine **dritte Stoffproduktionskette** in Gang (1 Weberei + 3 Schaffarmen), da die Versorgung hier etwas knapp ausfallen dürfte. Abschließend leisten Sie sich den **Marmorsteinbruch** und einen **Marmorsteinmetz,** da Sie diesen Baustoff brauchen, um das Badehaus zu bauen.



Lassen Sie das Spiel ein wenig laufen, bis Ihre Lager bei allen Bedarfswaren gut gefüllt sind (siehe nebenstehende Abbildung). Dann bauen Sie auf einen Schlag die erforderliche **Universität** (irgendwo am Stadtrand) und das **Badehaus** (zentral!), so dass die Bürger in die Kaufleutephase überwechseln. Sperren Sie die Ausgabe von Baumaterial, sobald Sie die geforderte Einwohnerzahl von 500 Kaufleuten erreicht haben. Diese Population muss jetzt noch fünf Minuten bei normaler Spielgeschwindigkeit Bestand haben (die Zeit wird oben links eingeblendet). Bei gut gefüllten Vorratslagern sollte es aber kein Problem sein, eine Bevölkerung von 500 Kaufleuten zu halten.

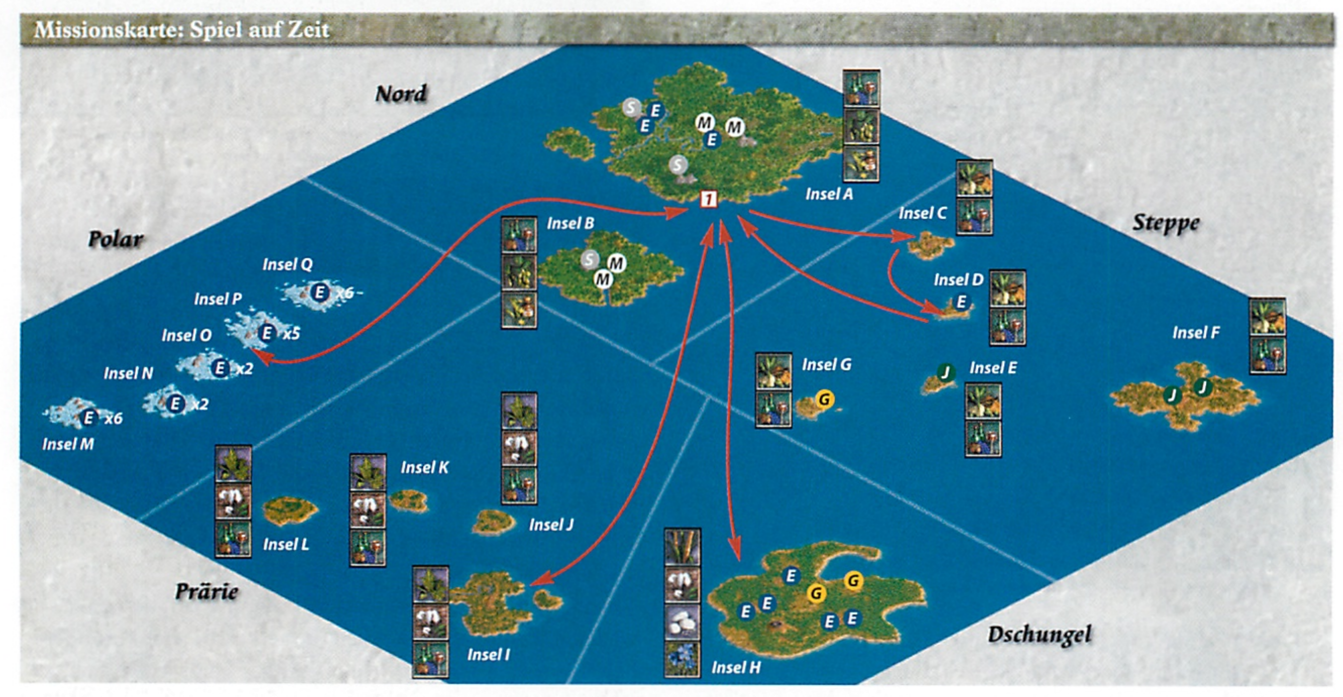
Szenario 5 Spiel auf Zeit

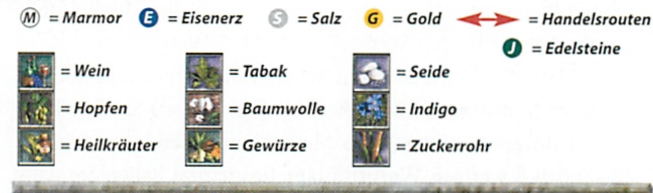
Der König hat zum Wettstreit aufgerufen: Wer innerhalb kürzester Zeit eine Siedlung zu einer blühenden Metropole aufbaut, der soll Administrator über die noch nicht entdeckten Teile der neuen Welt werden. Das lasst Ihr Euch nicht zweimal sagen, oder?

Missionsziele

- **Baut eine Stadt und siedelt innerhalb von 30 Minuten 200 Pioniere an.**
- **Siedelt innerhalb von 30 Minuten 350 Siedler an.**
- **Siedelt innerhalb von 80 Minuten 600 Bürger an.**
- **Siedelt innerhalb von 80 Min. 900 Kaufleute an.**

Missionskarte: Spiel auf Zeit





Missionsbedingungen

Schwierigkeit	****
Startkapital	40.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	nein
Feuer	nein
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	150 Tonnen Werkzeuge und nur 20 Tonnen Nahrung an Bord.

Missionslösung

Auch in der fünften Mission der Einzelszenarien stehen Sie allein auf weiter Flur, d.h. kein Konkurrent schnappt Ihnen die besten Inselplätze weg und kein Pirat lauert Ihren Handelsrouten auf. Es erfüllt aber auch kein fliegender Händler Ihre Einkaufswünsche! Sie dürfen und müssen also alleine zurechtkommen.

Das Missionsziel gliedert sich diesmal in vier Teilziele auf, wobei Sie jede Zivilisationsstufe mit einer bestimmten Einwohnerzahl und in einer bestimmten Zeitspanne erreichen müssen. Bei jeder neuen Etappe läuft oben links ein Timer mit, der Ihnen anzeigt, wie viel Zeit Sie noch bis zur Erfüllung der aktuellen Einwohnervorgabe zur Verfügung haben. Wenn Sie die erforderliche Bevölkerungszahl nicht in der vorgegebenen Zeit erreichen, so wandern Sie unweigerlich in den Kerker und das Spiel ist verloren.

Achtung! Sie dürfen sich nie auf Ihren Lorbeeren ausruhen, denn sobald Sie ein Etappenziel erreicht haben, beginnt sofort

der Countdown für das nächste zu ticken – auch wenn Sie schneller waren. Das heißt beispielsweise: Wenn Sie das erste Ziel von 200 Pionieren bereits nach 15 Minuten erreicht haben, wird sofort das nächste Teilziel von 350 Siedlern aktiv, (die Angaben beziehen sich übrigens immer auf die normale Spielgeschwindigkeit – Taste F5), obwohl Sie eigentlich noch eine weitere Viertelstunde für die erste Aufgabe zur Verfügung gehabt hätten. 15 Minuten wären einfach verschenkt – und damit auch die Gelegenheit zu wichtigen Aktionen und Vorbereitungen für die Siedlerstufe! Daraus ergibt sich folgende Missionsstrategie:

Erfüllen Sie das jeweilige Teilziel der Mission immer erst kurz vor Ablauf der Zeit. Schaffen Sie in jeder Phase die Voraussetzungen dafür, dass Sie die Etappe in ein oder zwei Minuten zügig und erfolgreich abschließen können und nutzen Sie dann die Restzeit schon für andere Aktionen und Vorbereitungen, die für die nachfolgende Aufgabe wichtig sind.

Mit anderen Worten: Verschenken Sie keine Zeit! Das hohe Startkapitel von 40.000 Goldstücken erlaubt Ihnen eine solche Strategie, insbesondere in den ersten beiden Phasen. **Gehen Sie im Einzelnen so vor:**

Errichten Sie Ihr erstes Kontor auf der großen Nordinsel A bei P1 und füllen Sie dessen Lager aus den Schiffsbeständen. Dann gehen Sie wie gewohnt gemäß der Standardbaufolge vor (siehe Endlosspiel-Tutorial): Platzieren Sie **4 Forsthäuser, 1 Gerberei, 1 Jagdhütte, 2 Markthaupthäuser,** die das Einzugsgebiet in Richtung Norden erweitern, **2 Schaffarmen** und **1 Webstube.** Beginnen Sie anschließend mit dem Bau der Wohnhäuser rund um das nördliche Markthaupthaus und setzen Sie einen **Stand für Nahrung/Salz** sowie einen **Stoffe-/Lederstand** ins Zentrum. Gehen Sie mit dem Wohnungsbau



Mit dieser Inselausstattung lassen Sie die Zeit fast ganz verstreichen und platzieren dann noch 8 Wohnhäuser, um das erste Teilziel von 200 Pionieren zu erreichen.

bis auf **24 Häuser.** Dies entspricht einer Gesamtzahl von genau 192 Einwohnern, so dass Sie kurz unterhalb des Teilziels von 200 Pionieren halten. Nutzen Sie die restliche Etappendauer, um eine Alkoholproduktion mit **2 Kartoffelfarmen** aufzuziehen und einen kleinen Vorrat anzusammeln – mehr als 10 t Alkohol werden Sie jedoch in Ihren Lagern nicht horten können. Das erste Teilziel von 200 Pionieren erfüllen Sie dann erst kurz vor Ablauf der halben Stunde, indem Sie etwa eine Minute vor dem Termin **ein weiteres Wohnhaus** platzieren. Damit ist eine Bevölkerung von 200 Pionieren erreicht, und es beginnt schon der Countdown für das nächste Teilziel von 350 Siedlern.

Transferieren Sie jetzt weitere 50 t Werkzeuge vom Schiff ins Kontor und bauen Sie die **Kapelle** und das **Wirtshaus** in die Mitte Ihrer Siedlung. Die Entwicklung der Pioniere zu Siedlern setzt ein. Setzen Sie ihr zunächst eine Grenze bei 100, indem Sie dann das Baumaterial sperren.

Das Problem ist in dieser Siedlerphase die Versorgung mit Alkohol. Die Produktion mittels Hopfenfarmen und Brauerei ist Ihnen nämlich erst ab einer Bevölkerung von 360 Siedlern möglich. Das wären aber zehn mehr als für das aktuelle Teilziel gefordert werden und es würde sofort der Countdown für die nächste Vorgabe von 600 Bürgern beginnen. Aus diesem Grund können Sie die Alkoholproduktion erst ganz am Ende der 30 Siedler-Minuten erweitern und müssen bis dahin mit den beiden Kartoffelfarmen klarkommen. Bei der momentanen Einwohnerzahl ist das allerdings auch zu bewerkstelligen.

Mit 100 voll entwickelten Siedlern setzen Sie also den Aufbau Ihrer Stadtgründung fort (siehe auch die Abbildung unten), und zwar mit einem **dritten Markthaupthaus, 1 Steinbruch** und **2 Steinmetzen, 1 Erzmine, 1 Kleinen Erzschmelze** sowie **2 Schmieden.** Warten Sie zwischen den einzelnen Projekten jeweils ab, bis Sie wieder genügend Ziegel zur Verfügung haben. Die nächsten Bauvorhaben sind **2 Rinderfarmen** mit **1 Fleischerei, 2 weitere Schaffarmen** mit **1 Webstube** sowie eine **Hanfplantage** samt **Seilerei** und eine **Kleine Werft.** Auf die Errichtung einer Schule können Sie vorerst verzichten, weil es in dieser Mission keine Brandgefahr gibt und Sie deshalb auch keine Feuerwehrforschung brauchen. Bis die Zeit abgelaufen ist, können Sie stattdessen schon einmal den Gewürzanbau angehen. Laden Sie dazu exakt 13 t Werkzeuge, 22 t Holz und 16 t Ziegel aufs Schiff und errichten Sie auf Insel C ein **Kontor** und **2 Gewürzplantagen.** Das Baumaterial, das Sie geladen haben, wird dazu genau ausreichen. Ihr Schiff übernimmt ab sofort den Transport der Ernte auf die Hauptinsel, wo Sie freilich noch einen **Stand für Tabak und Gewürze** errichten.

Ungefähr drei Minuten, bevor das Zeitlimit für die Siedlerphase abläuft, heben Sie die Sperrung des Baumaterials wieder auf und ermöglichen so die Entwicklung von weiteren Siedlern. Achten Sie darauf, dass Sie zu dieser Zeit mindestens 50 bis 60 t Holz auf Lager haben, sonst kann es mit der Gebäudeaufwertung von 350 Siedlern knapp werden!



Drei Minuten vor Ende des Siedler-Countdowns geben Sie den Zugriff auf die Baumaterialien wieder frei und erreichen so die erforderlichen 350 Siedler.

Sobald Ihre Ortschaft 360 Siedler beherbergt, sperren Sie abermals die Materialausgabe. Zudem stoppen Sie die Produktion in einer der beiden Schmieden und regeln so den Holzverbrauch. Errichten Sie jetzt auf der Hauptinsel direkt nacheinander **3 Produktionsketten für Alkohol** (6 Hopfenfarmen + 3 Brauereien). Den Bauplatz, den Sie dafür brauchen, erschließen Sie mit einem **vierten Markthaupthaus.** Wenn dann die letzte Riege der Alkoholproduktion steht, reißen Sie die beiden alten Kartoffelfarmen ab. Bekanntlich ist der flüssige Wirtshausbedarf das Problem dieser Phase und Sie werden es auch nicht vermeiden können, dass sich einige Siedlerhäuser aufgrund der Mangelversorgung wieder in Pionierhütten zurückverwandeln. Wenn die Brauereien schließlich ordentlich liefern, stocken Sie Ihren Bestand **auf 40 Wohnhäuser** auf und geben außerdem den Zugriff auf das Baumaterial wieder frei, so dass sich 600 Siedler entwickeln können. Danach gestaltet sich Ihre Bilanz auch wieder positiv.

Die restlichen Minuten Bürger-Zeit nutzen Sie am besten so: Wenn Ihr Holzvorrat wieder aufgefüllt ist, bauen Sie ein zweites Schiff, das Sie mit Werkzeugen, Ziegeln und mindestens 40 t Holz beladen. Damit errichten Sie auf Insel I die **Tabakwarenproduktion** (4 Tabakplantagen + 2 Tabakverarbeiter). Mit demselben Schiff bringen Sie die Rauchwaren anschließend zurück auf die Hauptinsel. Und auch daheim wird gebaut: Es fehlt bislang noch die **Schule,** in der Sie die Weberei erforschen, sobald die dazu erforderlichen 25 Wissenspunkte verfügbar sind. Ersetzen Sie dann die beiden Webstuben durch moderne **Webereien** und stellen Sie ihnen **je eine dritte Schaffarm** zur Seite. Bauen Sie ein drittes (kleines) Handelsschiff, mit dem Sie Baumaterial auf die Insel C transportieren und eine **dritte Gewürzplantage** anlegen. Besiedeln Sie danach auch Insel D mit einem Kontor und errichten Sie dort **2 weitere Gewürzplantagen,** so dass Sie anschließend insgesamt fünf dieser Produktionen besitzen. Vergessen Sie nicht, für das erste Schiff einen neuen Routenpunkt zu setzen und seine Transportroute so auf diese neue Gewürzinsel auszudehnen! Mit dem Schiff Nummer drei können Sie vor Ablauf des Countdowns auch noch ein weiteres Markthaupthaus und eine **dritte Produktionskette für Tabakwaren** auf der Insel I errichten. Achten Sie nur darauf, dass Sie 1.600 Goldstücke für den Bau der Kirche übrig behalten, denn Ihre Bilanz wird aufgrund der umfangreichen Neubauten und Vorbereitungen negativ ausfallen und allmählich Ihren Kontostand aufzehren.

Schließlich errichten Sie ca. zwei Minuten vor Ablauf der Zeit die **Kirche.** Werkzeuge, Holz und Ziegel sollten Sie für den Aufstieg in die Bürgerphase ausreichend vorrätig haben, so dass das dritte Teilziel rasch erreicht wird. Aktivieren Sie spätestens jetzt auch wieder die Produktion der zweiten Schmiede!



Auch das Limit für die Bürgerphase nutzen Sie bis auf die letzte Minute aus.

Die 80 Minuten, die Sie für die Stufe ‚Kaufleute' zur Verfügung haben, sind relativ unproblematisch, da Sie sich jetzt zügig an die letzten Investitionen machen können. Platzieren Sie erst einmal **8 weitere Wohnhäuser,** so dass sie auf insgesamt 48 kommen, und lassen Sie alle in die nächste Zivilisationsstufe aufsteigen. Das wären dann 1.344 Bürger. Ihre Bilanz wird danach wieder positiv ausfallen. Für die ausreichende Versorgung mit Tabakwaren und Gewürzen haben Sie ja bereits in der Phase davor gesorgt. Erhöhen Sie deshalb zuerst die Nahrungsproduktion auf der Hauptinsel, und zwar mit **weiteren 8 Getreidefarmen, 4 Mühlen** und **2 Bäckereien.** Mit Schiff Nummer drei besiedeln Sie dann die Dschungel-Insel H, wo Sie ein **Kontor** platzieren und **drei Produktionsketten für Seidenstoffe** errichten (6 Seidenplantagen, 3 Indigoplantagen, 3 Färbereien). Hier müssen Sie Platz sparend bauen! Dasselbe Schiff übernimmt auch gleich den Transport der fertigen Produkte nach Hause, wo Sie einen entsprechenden **Kleidungsstand** benötigen. Geben Sie danach noch ein viertes kleines Handelsschiff in Auftrag, das auf Insel P, wo es die reichsten Walgründe gibt, eine **Produktion für Lampenöl** aufbaut



Spätestens 15 Minuten vor dem Kaufleute-Termin muss der Aufstieg eingeläutet werden.

(1 Walfänger + 2 Transiedereien). Selbstverständlich soll dieses Schiff auch den Transport der Ware auf Ihre Hauptinsel besorgen. Was fehlt noch? Genau: ein **Lampenölstand.**

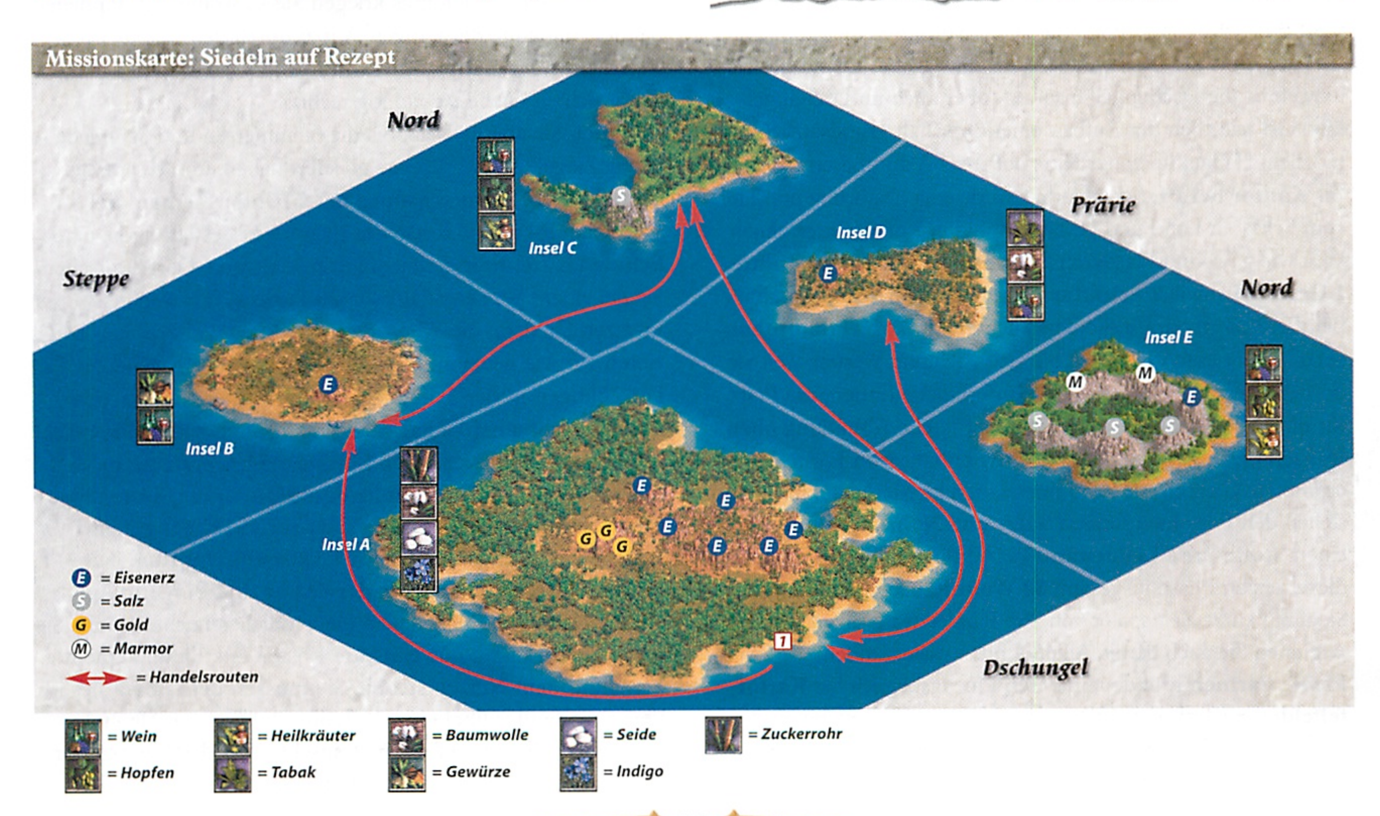
Zuletzt müssen Sie auf der Hauptinsel noch an einem der beiden Vorkommen **Marmor** abbauen und behauen. Die **Universität** und das **Badehaus** errichten Sie dann spätestens eine Viertelstunde vor Ablauf der Zeit, weil es so lange einfach dauert, bis Sie genügend Werkzeuge hergestellt haben, die 900 Kaufleute für ihre Entwicklung brauchen. Errichten Sie zur Not eine dritte Schmiede!

Szenario 6 Siedeln auf Rezept

Regen. Immer nur Regen. Da Euch im hohen Norden Gicht und Arthritis plagen und der Medikus Euch ohnehin eine Klimaveränderung verordnet hat, macht Ihr Euch auf den Weg in den sonnigen Süden. Dort wollt Ihr Euch ein hübsches Fleckchen suchen, wo Ihr Eure Gesundheit wieder auf Vordermann bringen könnt. Exotische Speisen und lange Spaziergänge am Strand warten auf Euch und sorgen dafür, dass Stress und Überstunden schon bald in Vergessenheit geraten...

Missionsziele

- Bauen Sie eine Stadt auf, in der mindestens 2.000 Einwohner leben, und vernichten Sie das Piratengesindel.



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★
Startkapital	25.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	nein
Feuer	nein
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	100t Werkzeuge auf dem Start-Schiff vorhanden!



Auf der großen Dschungel-Insel bauen Sie zuerst ein Pionierdorf mit 32 Wohnhäusern auf.

Missionslösung

Die sechste Mission der Einzelszenarien steckt Ihnen ein Ziel, das eigentlich recht einfach zu erreichen ist. Es ist nämlich bereits dann erfüllt, wenn Sie eine Siedlung besitzen, in der auch nur ein einziges Wohnhaus den Status ‚Bürger' erreicht hat. Also müssen Sie lediglich eine Ortschaft über die Phasen ‚Pioniere' und ‚Siedler' hinweg aufbauen und anschließend die Voraussetzungen für die Zivilisationsstufe ‚Bürger' schaffen. Da in dieser Mission außerdem keine Piraten oder Computergegner auf den Plan treten, ist die Aufgabe umso einfacher. Lediglich das etwas knappe Startkapital und die Tatsache, dass es auch keine fliegenden Händler gibt, erschweren die Aufgabe etwas.

In dieser Mission finden Sie keine Nordinsel, die groß genug für eine sinnvolle Besiedelung wäre. Das größte Eiland der Kartenwelt ist die Dschungel-Insel A – aber auch im Dschungelklima ist natürlich der Aufbau einer Ortschaft grundsätzlich möglich. Halten Sie daher Kurs auf Insel A an und errichten Sie Ihr **Kontor bei P1.** Schaffen Sie Werkzeuge, Nahrung und Holz vom Schiff an Land und gestalten Sie den Anfang Ihrer neuen Welt wie gewohnt: Platzieren Sie **4 Forsthäuser, 1 Jagdhütte, 1 Gerberei** sowie **2 Schaffarmen** mit **1 Webstube.** Anschließend erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet mit **2 Markthaupthäusern.** Am besten orientieren Sie sich Richtung Westen, weil Sie dort die größte zusammenhängende Fläche finden, die Platz für eine gute Siedlungsstruktur bietet (siehe Abbildung oben). Danach platzieren Sie die ersten Wohnhäuser in Form der erprobten Viererblöcke rund um das zweite Markthaupthaus und stellen den Bewohnern einen **Salz- und Nahrungsstand** sowie einen **Stoffe- und Lederstand** zur Verfügung. Errichten Sie in dieser ersten Phase insgesamt **32 Wohnhäuser,** so dass Ihre Siedlung kurze Zeit später von 256 Pionieren bevölkert wird. Beginnen Sie auch damit, Alkohol herzustellen, indem Sie **zwei kleine Farmen** gründen, in deren Einzugsbereich Sie **Kartoffelfelder** anlegen. Ihre Bilanz ist mit dieser Ausstattung positiv.

Übertragen Sie danach weitere 50 t Werkzeuge vom Schiff ins Kontor und bauen Sie in der Mitte Ihrer Siedlung die **Kapelle** und das **Wirtshaus.** Den damit eingeleiteten Aufstieg zur Siedlerstufe lassen Sie wie üblich bis auf 80 Einwohner weitergehen, danach sperren Sie das Baumaterial. Statt dessen errichten Sie **1 Steinbruch** und lassen **2 Steinmetzen** arbeiten (siehe rechts). Um in einem nächsten Schritt die Eisen- und Werkzeugproduktion platzieren zu können, müssen Sie die ersten Ziegel abwarten. Wenn sich das Lager allmählich füllt, errichten Sie **1 Erzmine, 1 kleine Erzschmelze** und **1 Schmiede.** Auch diese Produktionskette können Sie an den Gebirgsring im rechten Teil der Karte setzen, d.h. Sie müssen Ihren Einflussbereich nicht unbedingt mit einem weiteren Markthaupthaus ausdehnen. Allerdings kriegen Sie so womöglich Probleme bei der Abholung der fertigen Waren durch den Marktkarren, weshalb Sie ein **drittes Markthaupthaus** etwas weiter nördlich errichten (siehe Abbildung rechts).

Warten Sie abermals ab, bis die Steinmetzen und Schmiede genug Ziegel und Werkzeuge geliefert haben, und bauen Sie dann die Nahrungsbeschaffung mit **2 Rinderfarmen** und **1 Fleischerei** aus. Das nächste Bauprojekt besteht darin, eine **Schule** im Zentrum der Siedlung zu errichten. Dort erforschen Sie bei einem Wissensstand von 20 Punkten die Weberei. Ersetzen Sie dann die Webstube durch eine **Weberei** und platzieren Sie wie gewohnt eine **dritte Schaffarm.** Weitere Forschungen in der Schule erübrigen sich, da Sie in dieser Mission nicht unter Feuersbrünsten zu leiden haben. Feuerwehr brauchen Sie somit keine, und Brunnen übrigens auch nicht.

Der Ausbau der Alkoholproduktion für die Siedlerphase ist diesmal nicht ganz so einfach, da Sie im Dschungelklima siedeln – dort können Sie zwar höchst effizient Rum aus Zuckerrohr brennen, aber leider erst ab 360 Bürgern. Auf weitere Kartoffelfarmen sollten Sie wirklich verzichten, denn Sie handeln sich damit nur laufende Kosten ein, die in keinem Verhältnis zum Nutzen stehen. Sie müssen deshalb in dieser Phase wohl oder übel eine Außenproduktion für Alkohol errichten, und zwar auf der Nordinsel C. Beladen Sie dazu Ihr Schiff mit 18 t Werkzeugen, 22 t Holz und 12 t Ziegeln.



Mit dieser Menge an Baumaterial können Sie auf der Insel C genau **1 Kontor, 2 Hopfenfarmen** und **1 Brauerei** errichten. Ihr Schiff soll danach den Transport der vollen Fässer von der Bierinsel zur Hauptinsel übernehmen.

Daheim erhöhen Sie anschließend Ihren Bestand **auf 40 Wohnhäuser.** Dabei müssen Sie nicht mehr so auf die Siedlungsstruktur aufpassen, weil Sie ja keine öffentlichen Gebäude mehr im Zentrum errichten wollen – außer einen Stand für Tabak und Gewürze (siehe unten). Setzen Sie deshalb die zusätzlichen acht Wohnhäuser in die Ortsmitte.

Sobald die ersten Fuhren Alkohol von der Insel C eintreffen und Sie auf den Durst und Umsatz von 600 Siedlern rechnen können, wird Ihre Bilanz wieder positiv ausfallen.



Mit einem solchen Siedlerdorf und der Alkohol-Außenproduktion auf der Nordinsel C schreiben Sie wieder schwarze Zahlen.

Lassen Sie Ihren Kontostand mit dieser Wirtschaftsstruktur wieder auf mindestens 10.000 Goldstücke anwachsen. Was Ihnen jetzt noch zum Missionserfolg fehlt, sind Gewürze und Tabakwaren, die Ihre Bürger nachfragen, sowie natürlich eine anständige Kirche.

Beginnen Sie mit den Tabak- und Gewürzkolonien. Für diese Außenproduktionen brauchen Sie natürlich ein zweites Schiff, und dazu wiederum Seile – mit anderen Worten: **1 Hanfplantage** und **1 Seilerei** sowie **1 Kleine Werft.** Alle diese Gebäude errichten Sie auf Ihrer Hauptinsel. Wenn Sie wollen, können Sie in der Schule noch das Mittlere Handelsschiff erforschen und es anschließend in der Werft in Auftrag geben. Ein kleines Handelsschiff reicht für Ihre Zwecke allerdings vollkommen aus. Sobald es vom Stapel gelaufen ist, beladen Sie es mit 13 t Werkzeugen, 22 t Holz und 16 t Ziegeln. Das reicht aus, um auf der Steppeninsel B ein **Kontor** zu errichten und 2 **Gewürzplantagen** anzulegen. Das erste Schiff, das auf der Transportroute zwischen der Hopfeninsel und der Hauptinsel pendelt, kann gut bei den Gewürzpflanzungen vorbeischauen und diese Ernte auch noch abholen. Damit sich die Sache rentiert, stellen Sie zu Hause noch den S**tand für Tabak und Gewürze** auf, an dem Sie die Ware unters Volk bringen.

Was die Herstellung von Rauchwaren angeht, so benötigen Sie dazu an Baumaterialien 29 t Werkzeuge, 36 t Holz und 48 t Ziegel. Damit können Sie auf der Prärie-Insel D ein **Kontor** und zwei Produktionsketten für Tabakwaren einrichten, also **4 Tabakplantagen** anlegen und **2 Tabakverarbeiter** beschäftigen. Die automatische Transportroute, auf der Sie die Tabakwaren auf die Hauptinsel schaffen, soll vom zweiten Schiff betreut werden. Die Kaufwilligen am Gewürz-/Tabakkiosk werden es Ihnen danken.

Sobald die ersten Waren der Kolonien auf der Hauptinsel verkauft worden sind, wird es noch einmal in der Kasse klingeln und Sie können die letzte Voraussetzung schaffen, die für den Sprung in die Bürgerstufe notwendig ist: die **Kirche.** Sie platzieren sie am Rand der Siedlung. Sobald sich dann das erste Siedlerhaus in ein Bürgerhaus verwandelt, ist die sechste Mission auch schon gewonnen.



Sobald nach dem Bau der Kirche das erste Bürgerhaus steht, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen.

Szenario 7 Der Erzkönig

Ein drohender Krieg veranlasst Euch, die Eisenerzförderung Eurer Städte auf ein Maximum zu erhöhen. Ihr benötigt je Stadt 170 Tonnen, um neue Waffen herstellen zu können. Das Ganze in einem so knappen Zeitraum zu bewerkstelligen, ist nicht zu schaffen, meinen Eure Berater. Aber, was wissen die schon...

Missionsziele

- Schürft innerhalb der vorgegebenen Zeit soviel Eisenerz, bis in jeder Eurer sechs Städte mindestens 170 Tonnen lagern!

Missionskarte: Der Erzkönig





Missionsbedingungen

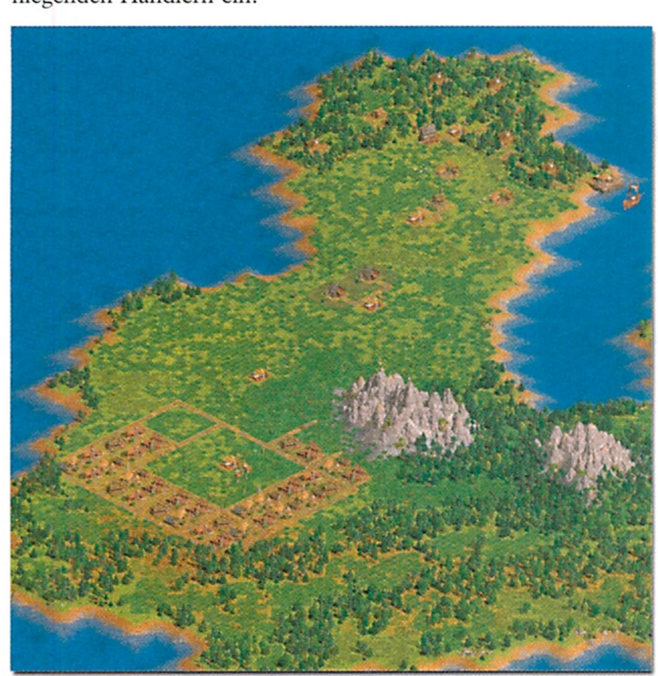
Schwierigkeit	★★
Startkapital	80.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	ja
Feuer	ja
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	Schiff gut mit Baumaterialien ausgestattet; zu Beginn bereits sechs Kolonien gegründet.

Missionslösung

In dieser Mission haben Sie zu Beginn bereits sechs Inseln besiedelt: eine große Insel (A) sowie fünf weitere kleine Prärie-Inseln (B–F). Dementsprechend hoch belaufen sich bei so vielen verstreuten Kontoren auch Ihre Betriebskosten. Aber das überdurchschnittlich hohe Startkapital von 80.000 Goldstücken macht diesen Umstand wieder mehr als wett – im Prinzip haben Sie mit einem solchen Konto Narrenfreiheit, denn eine negative Bilanz braucht Sie für eine ganze Weile nicht weiter zu beunruhigen. Trotzdem müssen Sie über kurz oder lang zusehen, dass Sie eine funktionierende Stadt auf die Beine stellen, die eine positive Bilanz erwirtschaftet. Anders können Sie die zahlreichen neuen Gebäude, die für die Erfüllung des Missionsziels gebraucht werden, nicht unterhalten.

Weiter als zur Zivilisationsstufe ‚Bürger' müssen Sie dazu aber nicht vordringen.

Sie beginnen mit dem Aufbau Ihrer Hauptinsel natürlich auf der großen Nordinsel A. Stechen Sie vom dortigen Kontor aus mit einem Markthaupthaus in Richtung Norden vor und errichten Sie **5 Forsthäuser, 1 Jagdhütte, 1 Gerberei, 2 Schaffarmen** und **1 Webstube.** Danach erweitern Sie Ihr Siedlungsgebiet mit **4 Markthaupthäusern** in Richtung Süden, damit Sie auf der großen zusammenhängenden Fläche im Südwesten Ihr Stadtgebiet anlegen können. Die Pionierhütten platzieren Sie wie gewohnt in Viererblöcken um das am weitesten vorgeschobene Markthaupthaus herum. **32 Wohnhäuser** dürfen es in dieser frühen Phase ruhig schon sein; dazu kommen noch die **Marktstände.** Schließlich errichten Sie wie im Endlosspiel-Tutorial **2 Kartoffelfarmen** und sorgen so für die erste Alkoholproduktion, die Sie zunächst nur einlagern. Warten Sie ab, bis der Vorrat auf 10 t angewachsen ist, und leiten Sie dann durch den Bau eines **Wirtshauses** und einer **Kapelle** den Wechsel in die Siedlerphase ein. Übrigens: Werkzeuge oder ähnliches kaufen Sie diesmal natürlich nicht bei den fliegenden Händlern ein!



In der Pionierphase erweitern Sie Ihren Einflussbereich mit insgesamt 4 Markthaupthäusern nach Süden, wo Sie Ihre Siedlung errichten.

In der Siedlerphase folgen Sie am besten so weit wie möglich dem Endlosspiel-Tutorial, allerdings mit einigen Abweichungen: Errichten Sie gleich **2 Schmieden** statt nur einer (dazu müssen Sie Ihren Einflussbereich mit einem **weiteren Markthaupthaus** in Richtung des östlichen Gebirges erweitern, wo Sie das Eisenerz finden). Außerdem erweitern Sie die Anzahl der Wohnhäuser bereits im Verlauf der Siedlerphase auf **insgesamt 52 Wohnhäuser** (= 780 Siedler), manche davon im Zentrum der Siedlung. Zudem müssen Sie in der **Schule** früh die **Feuerwehr** erforschen und danach im Ortskern errichten), außerdem die **Weberei.** Noch bevor Sie die Herstellung von Gewürzen und Tabakwaren anleiern, erhöhen Sie Ihre **Stoffproduktion auf 2 Produktionsketten** (Schaffarmen /Weberei), Ihre **Alkoholproduktion auf 3 Produktionsketten** (Hopfenfarmen/ Brauerei) und die **Nahrungsproduktion auf 2 Produktionsketten** (Rinderfarmen/Fleischerei). Die lästigen Kartoffelfarmen, die Sie nicht mehr brauchen, fallen der Spitzhacke zum Opfer. Dafür sollte eine **Hanfplantage** samt **Seilerei** Platz in Ihrer Siedlung finden. Auch die Werft, mit der es zwar noch etwas Zeit hat, sollten Sie nicht vergessen. Zunächst gilt es, Bedarfe zu decken: Gewürze bauen Sie natürlich auf der einzigen Steppeninsel K an und Tabak auf einer der schon erschlossenen Prärie-Inseln, z.B. der Insel B. Auch diese beiden Produktionen starten Sie gleich im großen Stil, so dass die Versorgung auch für die Bürgerphase ausreicht. Legen Sie also **5 Gewürzplantagen** an und setzen Sie **3 Produktionsketten für Tabakwaren** in Gang (insgesamt 6 Plantagen und 3 Tabakverarbeiter). Mit dem, was Sie auf der hohen Kante haben, können Sie sich derart großzügige Produktionen locker leisten. Sie haben zudem den Vorteil, dass Sie so bei allen Bedarfswaren bereits einen Lagervorrat für die Bürgerphase ansammeln. Ihr Schiff übernimmt diesmal den automatisierten Transport sowohl der Gewürze als auch der Tabakwaren zur Hauptinsel. Wenn Sie bereit sind, mit dem Bau einer Kirche in die Bürgerphase zu wechseln, sollte der Countdown noch ca. 80 Minuten anzeigen und Ihr Konto einen Stand von rund 30.000 Goldstücken aufweisen.

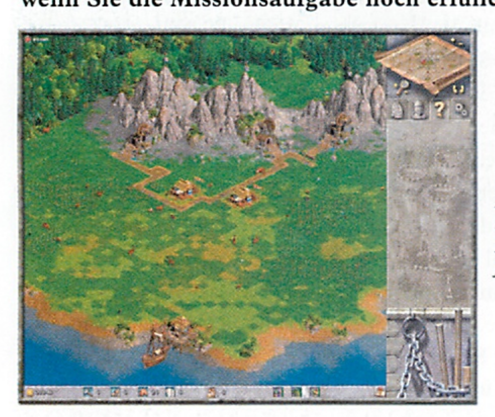
Wenn bei vielen der Siedlerhäuser der Bedarf an Tabakwaren und Gewürzen erfüllt ist, errichten Sie die **Kirche,** so dass die Siedler zu Bürgern aufsteigen können. Den Zivilistationsschub stoppen Sie bei der Marke von 200, indem Sie wie gewohnt das Baumaterial sperren. Errichten Sie anschließend mit **4 Getreidefarmen, 2 Mühlen** und **1 Bäckerei** eine neue Produktionskette für Nahrungsmittel und platzieren Sie eine **Salzmine** samt **Saline.** Danach geben Sie den Materialzugriff wieder frei und warten ab, bis sich alle Fachwerkhäuser zu Bürgerhäusern entwickelt haben. Das macht dann 1.456 Bürger. Ihre Gesamtbilanz wird sich jetzt spürbar verbessern, d.h. Sie



Mit 52 Wohnhäusern und einem Vorrat bei fast allen Bedarfswaren (außer Tabakwaren und Gewürzen) haben Sie noch ca. 80 Minuten Zeit und wechseln in die Bürgerphase.

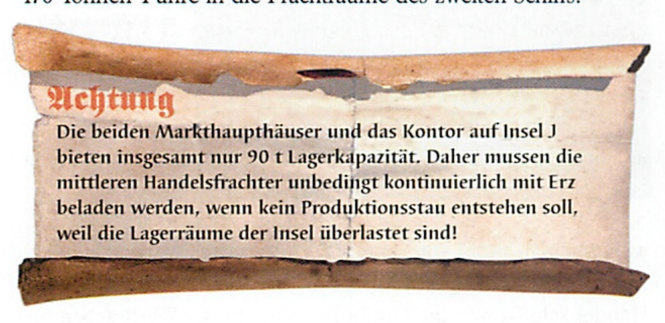
werden einen Profit von rund 500 Goldstücken erwirtschaften. Erforschen Sie währenddessen in der Schule das mittlere Handelsschiff sowie die Große Erzmine. In der Werft geben Sie außerdem ein **kleines Handelsschiff** sowie **2 mittlere Handelsschiffe** in Auftrag. Anschließend sollten sie die Hanfplantage und die Seilerei unbesorgt abreißen.

Wenn die Städtchen schließlich ganz auf der Bürgerstufe gelandet sind und sich langsam wieder Baumaterial in den Lagern ansammelt, gehen Sie das eigentliche Missionsziel an. Sie müssen Eisenerz schürfen und es auf allen sechs Inseln verteilen. Als Standort für die Montanindustrie wählen Sie die Insel J, wo ein reiches Erzvorkommen im Gebirge geplündert werden will. Warten Sie ab, bis Sie 35 t Werkzeuge, 86 t Holz und 30 t Ziegel auf Lager haben. Diese Menge verladen Sie dann auf eines der mittleren Handelsschiffe und segeln zur Insel J. Dann können Sie übrigens den Steinbruch samt den beiden Steinmetzen abreißen, weil Sie im restlichen Missionsverlauf keine Ziegel mehr benötigen. Nach der Landung errichten Sie an der Südküste ein **Kontor** und bringen das Baumaterial an Land. Platzieren Sie dann etwas weiter nördlich **2 Markthaupthäuser** und im Gebirgszug gleich **3 große Erzminen.** Die Stollen und die Markthaupthäuser müssen Sie anschließend natürlich mit Feldwegen verbinden, damit das geförderte Erz auch in die Lager geschafft werden kann. **Spätestens wenn der Countdown noch 50 Minuten anzeigt, muss diese Erzproduktion auf der Insel J komplett errichtet sein, sonst wird die Zeit knapp, wenn Sie die Missionsaufgabe noch erfüllen wollen!**



Auf der Insel J ziehen Sie mit 3 großen Minen die Eisenerzförderung auf.

Parken Sie danach die zwei mittleren Handelsschiffe vor dem Kontor auf der Insel J und beladen Sie nacheinander jedes der beiden mit 170 t Eisenerz. Schicken Sie dann das erste Schiff mit den ersten 170 Tonnen zu einer Ihrer Inseln, z.B. Insel B, wo Sie das Eisnerz deponieren. In der Zeit, in der dieses Handelsschiff unterwegs ist, schaffen Sie bei Insel J nach und nach die nächste 170-Tonnen-Fuhre in die Frachträume des zweiten Schiffs.



Achtung

Die beiden Markthaupthäuser und das Kontor auf Insel J bieten insgesamt nur 90 t Lagerkapazität. Daher müssen die mittleren Handelsfrachter unbedingt kontinuierlich mit Erz beladen werden, wenn kein Produktionsstau entstehen soll, weil die Lagerräume der Insel überlastet sind!

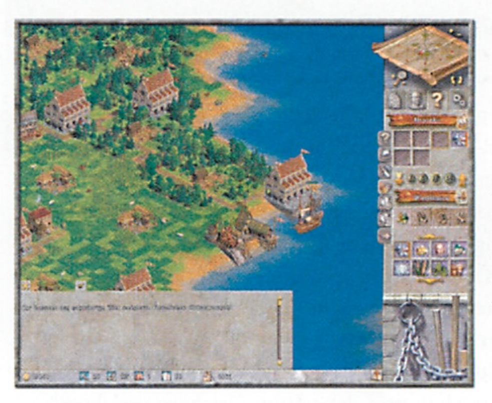
Damit Sie jeweils 170 t Eisenerz auf den fünf Kolonien B bis F deponieren können, brauchen Sie auf jeder Insel aber erst einmal ausreichend Lagerplatz für derartige Mengen. Dazu müssen Sie auf allen fünf Prärie-Inseln jeweils **8 Markthaupthäuser** errichten! Zusammen mit dem jeweiligen Kontor verfügen Sie dann auf jedem Stützpunkt über 170 t Stauraum. Den Transport des Baumaterials, das Sie für den Ausbau Ihrer Lagerkapazitäten brauchen, übernimmt Ihr kleines Handelsschiff, während Sie bei der Insel J die mittleren Handelsschiffe mit Eisnerz beladen. In dieser Phase ist Koordination gefragt, denn Sie müssen zwischen den drei Schiffen hin- und herwechseln. Für einen kompletten Satz von acht Markthaupthäusern auf einer Prärie-Insel brauchen Sie übrigens genau 24 t Werkzeuge und 56 t Holz. Diese Menge bringen Sie mit dem kleinen Handelsschiff vor Ort ins Kontor und fangen an zu bauen. Danach kehren Sie zur Hauptinsel zurück, holen eine weitere Fuhre Material und steuern die nächste Insel an, wo Sie wieder mit 24 t Werkzeugen und 56 t Holz landen und Ihre Markthaupthäuser errichten usw.

Auf diese Weise werden Sie nach und nach jede der Prärie-Inseln mit 170 t Eisenerz versehen können. Zu guter Letzt



Auf jeder Prärie-Insel benötigen Sie 8 Markthaupthäuser plus Kontor, um die geforderten 170 t Eisenerz einzulagern.

müssen Sie dann noch einmal dieselbe Menge auf Ihre Hauptinsel schaffen. Denken Sie rechtzeitig daran, dass Sie auch dort den Lagerplatz von einem Kontor und acht Markthaupthäusern brauchen (auch wenn diese dort die Stufe III erreicht haben). Wenn alles klappt, dürften Sie kurz vor Ablauf des Countdowns das Missionsziel erreicht haben.



Auch auf der Hauptinsel benötigen Sie neben dem Kontor 8 Markthaupthäuser, um 170 t Eisenerz einlagern zu können.

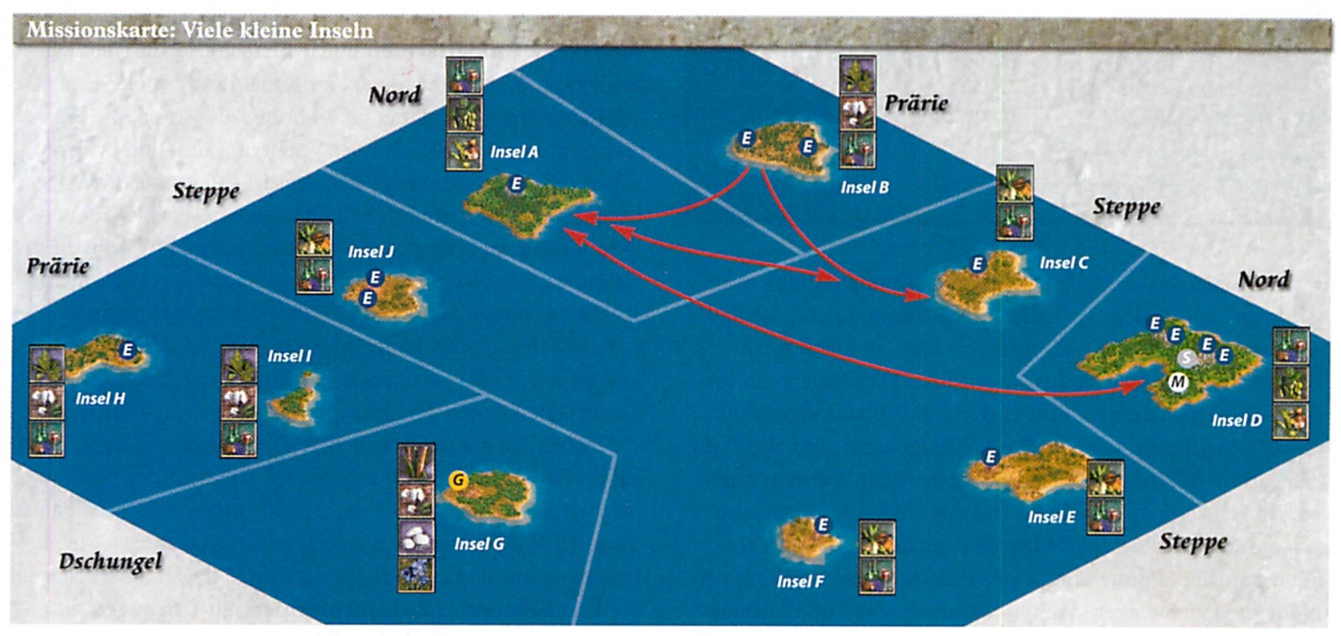
Szenario 8 Viele kleine Inseln

Ihr befindet Euch auf großer Fahrt und habt seit Monaten kein Land mehr gesehen, geschweige denn, unter Euren Füßen gespürt. Als am Horizont zahlreiche kleine Inseln auftauchen, habt Ihr genug von der Seglerei und lasst Eure Leute wissen, dass Ihr in dieser Region viele feine Städtchen gründen wollt...

Missionsziele

- Baut so viele Städte, bis Ihr eine totale Einwohnerzahl von 1.000 erreicht.

Missionskarte: Viele kleine Inseln



E = Eisenerz, S = Salz, G = Gold, M = Marmor, ↔ = Handelsrouten

= Wein, = Hopfen, = Heilkräuter, = Tabak, = Baumwolle, = Gewürze, = Seide, = Indigo, = Zuckerrohr

Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★
Startkapital	30.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	nein
Piratennest	nein
Fliegende Händler	nein
Feuer	nein
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	2 Startschiffe mit insgesamt 200 Tonnen Holz, 125 Tonnen Werkzeugen, 50 Tonnen Nahrung und 2 Scouts an Bord.

Missionslösung

Um die geforderten 1.000 Einwohner zu erreichen, benötigen Sie rein rechnerisch 36 Bürgerhäuser. Diese Gesamtzahl an Wohnhäusern müssen Sie dabei nicht auf mehrere Städte verteilen, sondern können die gesamte Baumasse in einer einzigen Stadt bequem unterbringen. Gehen Sie einfach wie in einem Endlosspiel vor, mit dem Unterschied, dass Sie die Siedlung und ihre Versorgung diesmal strikt trennen – und zwar errichten Sie die Stadt auf Insel A und die Versorgungsbetriebe auf Insel D. Schicken Sie dazu das Schiff mit dem Nahrungsvorrat zu Insel A und das andere zu Insel D. Dort beginnen Sie mit dem Aufbau einer Grundversorgung in Form von 4 **Forsthäusern, 1 Jagdhütte, 1 Gerberei, 1 Markthaupthaus, 2 Schaffarmen, 1 Webstube** und (etwas später) **2 Kartoffelfarmen.** Das Schiff schicken Sie, sobald auf Insel A die Häuser stehen, auf eine Transportroute mit Nahrung, Leder, Alkohol und Stoffen.

Auf Insel A gründen Sie ein **Kontor** und bauen **1 Markthaupthaus** in der Mitte der Insel nahe des Gebirges. Verladen Sie sämtliche Baumaterialien ins Kontor und legen Sie dann Ihre Stadtarchitektur an – wie gesagt sind 36 Wohnhäuser nötig. Die nachfolgende Abbildung zeigt, wie Sie diese Anzahl platzieren können:



Auf Insel A gründen Sie eine Stadt mit 36 Wohnhäusern.

Die Pionierphase müssen Sie in den folgenden Minuten weiter durchleben, indem Sie Leder, Stoffe, Nahrung und Alkohol von Insel D zu Insel A transportieren. Während dieser Zeit können Sie Ihre vier Forsthäuser auf Insel D stilllegen – in diesem Fall werden Sie sich über eine positive Bilanz von ca. 50 Goldstücken freuen können. Ihr Nahrungsvorrat wird allerdings dahinschmelzen wie Butter in der Sonne, wenn die Bewohner von 36 Häusern davon zehren. Deshalb sollten Sie nicht allzu lange warten, bis Sie die Siedlerphase einläuten, um anschließend mit Rinderfarmen und einer Fleischerei die Lebensmittelproduktion zu forcieren. Warten Sie aus diesem Grund lediglich ab, bis sich ein Alkoholvorrat von 10 t gesammelt hat, und beginnen Sie dann den Wechsel in die Siedlerphase durch den Bau einer **Kapelle** und eines **Wirtshauses.** Wenn Sie länger abwarten und größere Mengen Alkohol horten wollen, bekommen Sie kurze Zeit später Versorgungsprobleme in Sachen Nahrung, und Ihre Siedlung wird gnadenlos zurückgeworfen.



Sobald Sie 10 t Alkohol auf der Stadtinsel A vorrätig haben, leiten Sie den Wechsel in die Siedlerphase ein.

Lassen Sie die Entwicklung bis zu einer Einwohnerzahl von 80 Siedlern voranschreiten und stoppen Sie dann die Ausgabe von Baumaterial. Auf der Versorgungsinsel D errichten Sie dann **1 Steinbruch** mit **Steinmetz** und sammeln erst einmal einige Einheiten Ziegel. Platzieren Sie dort anschließend ein **drittes Markthaupthaus** sowie die Eisen- bzw. Werkzeugproduktion in Form von **1 Erzmine, 1 kleinen Erzschmelze** und **1 Schmiede.** Bringen Sie mit dem zweiten Schiff, das nicht mit der automatischen Transportroute beschäftigt ist, Werkzeuge, Holz und Ziegel auf die Stadtinsel A und errichten Sie anschließend dort **2 Rinderfarmen** und **1 Fleischerei** zur Nahrungsproduktion. Denken Sie daran, im Routenplan für das erste Schiff den Transportauftrag für Nahrung zu löschen, die Sie bislang ja ausschließlich auf der Versorgungsinsel produziert haben. Ansonsten sammeln sich zuviel Lebensmittel in den Lagern der Stadtinsel und die Laderäume des Schiffs können nicht mehr geleert werden. So würden Sie es mit überflüssigen Nahrungseinheiten blockieren, die im Stadtkontor nicht mehr abgeladen werden können. In diesem Fall bleiben natürlich andere Waren (Stoffe, Leder oder Alkohol) auf der Strecke, weil Sie am Produktionskontor nicht mehr zugeladen werden können. Sie müssen den Transport also ein wenig organisieren.

Schaffen Sie mit dem zweiten Schiff genügend Baumaterial auf die Stadtinsel A und heben Sie die Sperrung des Baumaterials wieder auf. Lassen Sie den zivilisatorischen Aufstieg dann bis zu einer Zahl von 360 Siedlern weitergehn, so dass Sie die Bauoption für die Hopfenfarmen erhalten. Legen Sie danach auf der Versorgungsinsel **2 Hopfenfarmen** mit **1 Brauerei** an. Sobald diese neue Alkoholproduktionskette zu arbeiten beginnt, reißen Sie die beiden Kartoffelfarmen ab. Schließlich errichten Sie noch die Schule, logischerweise auf der Stadtinsel, und erforschen die Weberei. Ersetzen Sie auf der Insel D die Webstube durch eine **Weberei** und errichten Sie in unmittelbarer Nähe davon eine **dritte Schaffarm.** Lassen Sie schließlich auf der Stadtinsel die Entwicklung von insgesamt 540 Siedlern zu. Mit dieser Konstellation haben Sie dann ein leichtes Bilanzplus.



Wenn Ihre Stadtinsel komplett in den Siedlerstatus übergewechselt ist, können Sie ein leichtes Bilanzplus vorweisen.









Die 4 besiedelten Inseln zu diesem Zeitpunkt.

Im Folgenden müssen Sie sich ein wenig um den richtigen Warentransport auf Ihre Stadtinsel kümmern. Grundsätzlich lassen Sie das Versorgungsschiff abwechselnd Nahrung und Holz auf die Stadtinsel schaffen. Ab und zu sollten Sie aber auch Werkzeuge mitbringen – aufgrund der immer noch knappen Alkoholversorgung können einzelne Wohnhäuser wieder in Pionierhütten zurückfallen, so dass Sie ständig Baumaterial auf der Insel A verfügbar haben sollten. Die übrigen drei Waren Leder, Stoffe und Alkohol werden natürlich nach wie vor permanent auf die Stadtinsel gebracht.

Mit dem zweiten Schiff kümmern Sie sich derweil um die Produktion von Tabak- und Gewürzen. Legen Sie auf der Insel B **3 Tabakplantagen** mit **2 Tabakverarbeitern** an, und setzen Sie **2 Gewürzplantagen** auf die Insel C. Das Schiff Nummer zwei übernimmt anschließend auch den Transport der Rauchwaren und Gewürze auf die Stadtinsel, wo ein **Tabak- und Gewürzstand** die exotischen Bedarfswaren an den Mann bringt. Außerdem erhöhen Sie noch das etwas knappe Alkoholkontingent, indem Sie auf der Versorgungsinsel eine weitere Produktion mit **2 Hopfenfarmen** und **1 Brauerei** errichten. Ihre Bilanz sollte danach deutlich positiv ausfallen, so dass sich Ihr Kontostand wieder erholen kann.

Füllen Sie die Lager auf der Stadtinsel bis oben hin mit Nahrung, Alkohol, Gewürzen und Tabakwaren. Schaffen Sie danach mit dem zweiten Schiff die größtmögliche Menge an Baumaterialien (insbesondere Ziegel) auf die Stadtinsel und sorgen Sie mit dem Bau einer **Kirche** für den Aufstieg ins Bürgertum. Anschließend müssen Sie wiederholt Baumaterial nachliefern, damit sich alle Siedlerhäuser zu Bürgerhäusern entwickeln können. Ihre Lagervorräte sollten diese Entwicklung eigentlich durchstehen – wenn nicht, dann legen Sie bei der Nahrungsproduktion oder bei den Stoffen nach. Sobald alle 36 Wohnhäuser zu Bürgerhäusern aufgestiegen sind, haben Sie die Mission gewonnen.



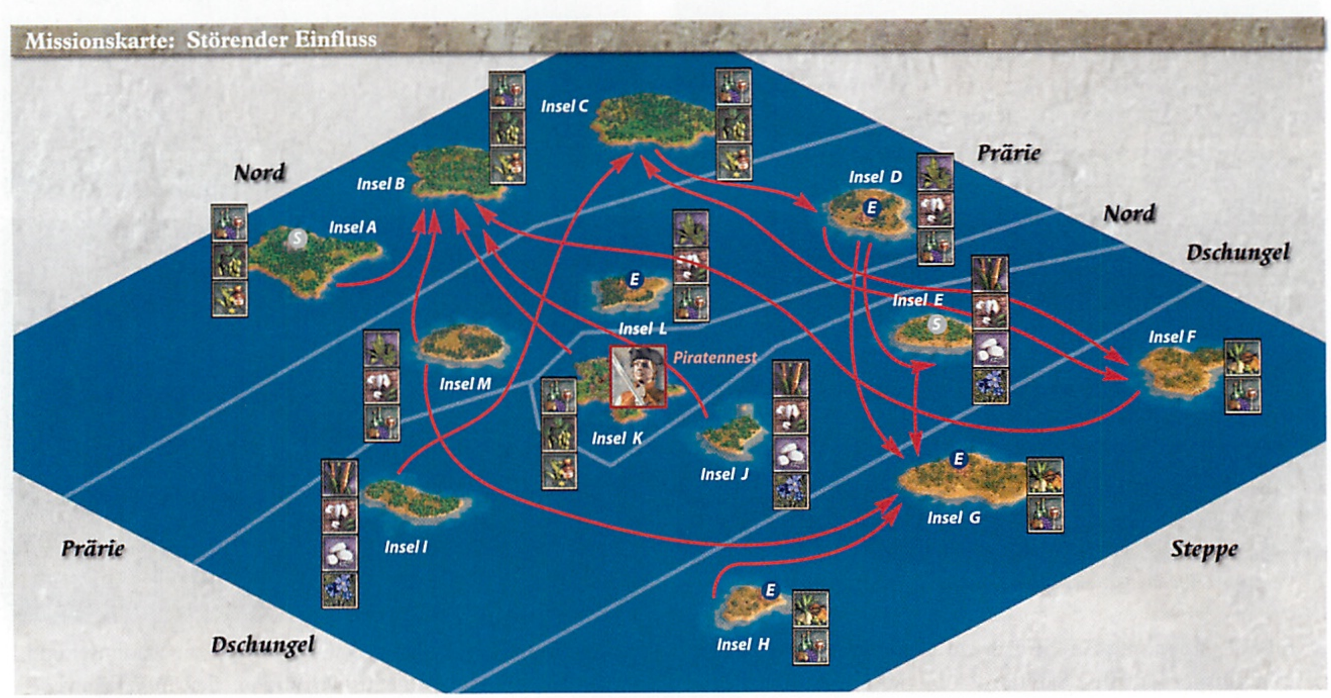
Missionsziel erreicht.

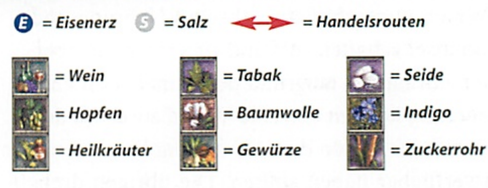
Szenario 9 Störender Einfluss

Ihr trefft bei einer Inselgruppe ein, die ein niederträchtiger Pirat für sich beansprucht. Mit dem Auftrag, auf diesen Inseln 3.000 Einwohner anzusiedeln, habt Ihr Euch schon genug Arbeit aufgehalst, nun müsst Ihr Euer Hab und Gut auch noch gegen garstige Seeräuber verteidigen.

Missionsziele

- **Baut so viele Städte, bis Ihr eine totale Einwohnerzahl von 3.000 erreicht!**





Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★★★
Startkapital	30.000
Anzahl Computergegner	0
Piraten (Aggressivität)	ja (sehr aggressiv)
Piratennest	ja
Fliegende Händler	nein
Feuer	nein
Naturkatastrophen	ja
Besonderheiten	2 Startschiffe mit viel Holz, Werkzeugen und Nahrung sowie einer geringen Menge Seilen an Bord.

Missionslösung

Das vorletzte Szenario ähnelt stark dem vorangegangenen, denn auch in dieser Mission verzeichnet die Kartenwelt nur eine begrenzte Anzahl von Inseln, die nicht gerade als großflächig bezeichnet werden können. Im Unterschied zum vorhergehenden Auftrag haben Sie jetzt aber noch zwei zusätzliche Hürden zu überwinden: Erstens müssen Sie diesmal 3.000 Einwohner beherbergen und zweitens treibt ein Pirat in der Inselwelt sein Unwesen. Aber: Da Ihre Schiffe ohnehin nicht bewaffnet sind, hissen Sie gleich bei allen Schiffen die weiße Flagge – damit sind Sie erst einmal vor Übergriffen sicher. Zudem wird sich der Seeräuber noch als brauchbarer Handelspartner erweisen.

Für die 3.000 Einwohner, die diesmal gefordert werden, sollten Sie wieder die Bürgerstufe anstreben. Für diese Zahl benötigen Sie rein rechnerisch 108 Bürgerhäuser. Doch weil die Inseln so klein sind, können Sie derart viele Wohnhäuser nicht einfach als eine einzige Stadt errichten, sondern müssen sie auf mehrere Siedlungen verteilen: auf drei Städte mit je 36 Wohnhäusern. Die jeweiligen Zulieferbetriebe für Bedarfswaren platzieren Sie wiederum auf weiteren speziellen Versorgungsinseln. Daneben steht Ihnen – zumindest in der Anfangsphase – mit dem Piratennest ein lohnender Handelsplatz zur Verfügung, den Sie

fleißig nutzen sollten (und müssen). Das Ganze verspricht daher eine logistische Herausforderung zu werden. Die Grundzüge Ihrer Strategie sehen dabei so aus, dass Sie die drei Städte nacheinander errichten und jeweils zuerst die eine Ortschaft zu einer florierenden und gut versorgten Bürgerstadt aus 36 Wohnhäusern entwickeln, bevor Sie die nächste Siedlung gründen.

Bauen Sie also die erste der drei Städte auf. Setzen Sie dabei die Versorgungsstruktur auf die Insel A und die Stadt selbst auf die Insel B. Schicken Sie dazu das Schiff mit dem Nahrungsvorrat zu Insel B und das andere zur Insel A. Dort beginnen Sie mit dem Aufbau der Grundversorgung in Form von **3 Forsthäusern, 1 Jagdhütte, 1 Gerberei, 1 Markthaupthaus, 2 Schaffarmen** und **1 Webstube.**

Das Schiff, das jetzt vor der Insel A ankert, schicken Sie anschließend erst einmal zum Piratennest auf der Insel K. Kaufen Sie im dortigen Kontor sämtliche Alkohol- und Werkzeugvorräte auf. Das Angebot an Alkohol wird sich in der Folge immer wieder erneuern (bis Sie die Bürgerstufe erreicht haben), das Sortiment an Werkzeugen dagegen nicht. Dafür wird in diesem Slot später Nahrung verkauft – und dieses Nahrungsangebot erneuert sich wiederum ständig. **Bei der Versorgung mit Alkohol und Nahrung können Sie für die erste Stadt vollständig auf Einkäufe beim Piratenkontor setzen!** Eigene Produktionen sind in diesen Bereichen (außer der Jagdhütte auf Insel A) für diese Stadt vorerst nicht notwendig. Erst mit dem Einstieg in die Bürgerphase, wenn die Piraten keinen Alkohol mehr handeln, müssen Sie mit der eigenen Herstellung anfangen.

Auf Insel B gründen Sie ein **Kontor** und bauen **1 Markthaupthaus** in der Mitte der Insel. Verladen Sie das gesamte Baumaterial und die Nahrungsmittel ins Kontor und legen Sie dann Ihre Stadtarchitektur mit den 36 Wohnhäusern an (siehe Abbildung unten). Laden Sie dort auch den erstandenen Alkohol ab und richten mit dem kleinen Handelsschiff gleich eine automatische Zulieferroute ein: Holz, Stoffe, Nahrung und Leder von der Versorgungsinsel A auf die Stadtinsel B. (Später nehmen Sie statt Holz Alkohol und Salz mit – siehe weiter unten. Diese Route werden Sie ein paar Mal anpassen müssen.)

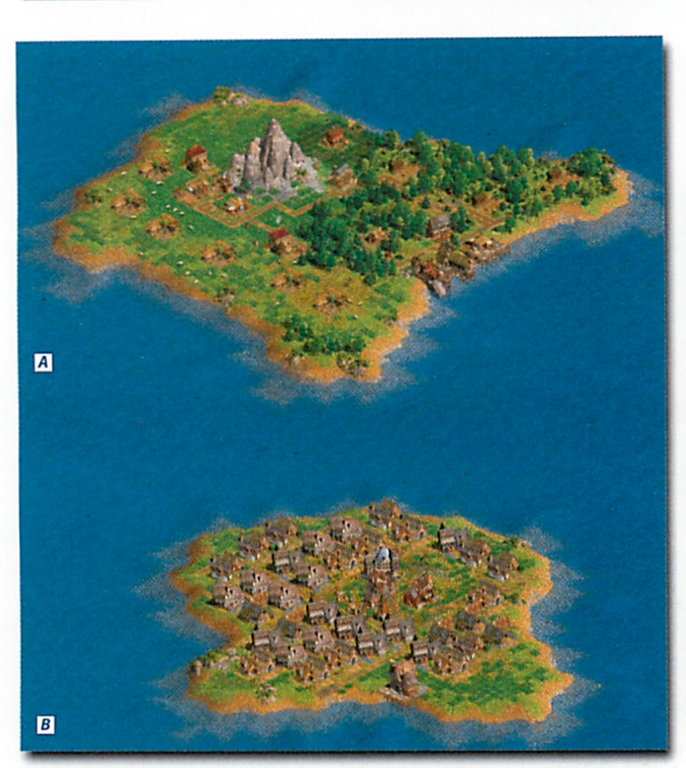
In den folgenden Minuten sollten Sie mit dem mittleren Handelsschiff weitere Mengen Alkohol- und Nahrungsmittel beim Piratenkontor einkaufen und auf die Stadtinsel B bringen. Wenn die Vorräte groß genug sind, können Sie bald schon die Siedlerphase einläuten, indem Sie auf Insel B eine **Kapelle** und ein **Wirtshaus** errichten. Lassen Sie die Entwicklung wie gewohnt bis zu einer Zahl von 80 Siedlern voranschreiten und stoppen Sie dann die Ausgabe von Baumaterial. Auf der Versorgungsinsel A errichten Sie dann einen **Steinbruch** samt **Steinmetz,** sammeln zuerst einige Einheiten Ziegel und transportieren sie anschließend zur Stadtinsel. Daneben kaufen Sie natürlich weiterhin Alkohol und Nahrung bei den Piraten ein und schaffen die Waren in Ihr Kontor.

Weil es in dieser Mission keine freien Händler gibt, stehen Sie in Sachen Werkzeuge mit leeren Händen da, sobald das Angebot im Piratenkontor ausbleibt. Daher müssen Sie in einem nächsten Schritt eine weitere Insel erschließen, auf der Sie Werkzeuge produzieren. Dazu bietet sich die Prärie-Insel L an, da sie relativ zentral liegt. Errichten Sie dort **ein Kontor, ein Markthaupthaus, 1 Erzmine, 1 kleine Erzschmelze, 1 Schmiede** und – ganz wichtig – **1 Forsthaus,** da Schmiede und Erzschmelze Holz zur Verarbeitung des Eisens benötigen. Mit dem Forsthaus sparen Sie sich eine unnötige Transportroute, auf der Sie den Brennstoff eigens anliefern müssten. Von dieser Werkzeugkolonie holen Sie im Folgenden immer dann Werkzeuge ab, wenn Sie das Material anderswo brauchen können.



Auf der Prärie-Insel L errichten Sie eine Werkzeugproduktion.

Schließlich bauen Sie auf der Stadtinsel noch die **Schule** (Ziegel nicht vergessen!), in der Sie zuerst die **Weberei** erforschen. Ersetzen Sie dann auf der Versorgungsinsel die Webstube durch eine Weberei und fügen Sie daneben eine **dritte Schaffarm** hinzu. Bauen Sie außerdem gleich eine zweite Stoffproduktionskette aus **1 Weberei** und **2 Schaffarmen,** denn Sie werden Stoffe für den Bau neuer Schiffe benötigen. Transportieren Sie auch nur noch geringere Mengen Stoffe (ca. 6 t) auf die Stadtinsel, sodass sich der Überschuss auf der Versorgungsinsel A ansammeln kann. Für den Schiffsbau brauchen Sie dort natürlich noch eine **kleine Werft** und für die Takelage **1 Hanfplantage** samt **Seilerei.** Lassen Sie schließlich auf der Stadtinsel die Entwicklung von insgesamt 540 Siedlern (bei 36 Wohnhäusern) weitergehen. Geben Sie in der Werft ein kleines Handelsschiff in Auftrag (Schiff Nummer 3), auf dem Sie als Allererstes die weiße Flagge hissen. Dann entsenden Sie dieses auf eine Transportroute zwischen dem Piratenkontor und der Stadtinsel: Bei den Seeräubern kaufen Sie Alkohol und Nahrungsmittel ein, und im eigenen Stadtkontor laden Sie die Waren wieder aus. Mit dieser Konstellation haben Sie ein leichtes Bilanzplus, sobald sich die Ausgaben für die Pirateneinkäufe etwas beruhigt haben – denn natürlich wird nicht immer die gesamte Angebotsmenge erworben bzw. auf der Stadtinsel verbraucht. Überhaupt werden Sie auch diese Route im weiteren Verlauf mehrfach anpassen müssen.



Die Versorgungsinsel A und die Stadtinsel B zu diesem Zeitpunkt.

Mit dem mittleren Handelsschiff beginnen Sie derweil, sich um die ersten Luxusgüter zu kümmern und dafür Produktionen aufzubauen: die Tabakproduktion mit **4 Tabakplantagen** und **3 Tabakverarbeitern** auf der Insel M und die Gewürzproduktion mit **3 Gewürzplantagen** auf der Insel F. Bauen Sie ein weiteres kleines Handelsschiff (Nummer 4), das vorsorglich die weiße Flagge hisst und dann den Rauchwarentransport übernimmt. Die Gewürze bringen Sie mit dem mittleren Handelsschiff zur Stadtinsel, wo ein **Tabak- und Gewürzstand** die exotischen Bedarfswaren an den Mann bringt.

Ein weiteres kleines Handelsschiff (Schiff Nummer 5) regelt anschließend den Transport von Ziegeln, Werkzeugen und Holz auf die Insel B, denn dort können Sie mit dem Bau einer Kirche in die Bürgerphase wechseln. Mit dem Beginn dieses Aufstiegs wird das Alkoholangebot beim Piratenkontor versiegen, sodass Sie für Ihre Bürger andere Quellen auftun müssen. Errichten Sie dazu auf der Versorgungsinsel A noch **2 Hopfenfarmen** samt **Brauerei** und etwas später, wenn Sie 200 Bürger in Ihrer Stadt beherbergen, auf der Dschungelinsel J **4 Zuckerrohrplantagen** mit **2 Rumbrennereien.** Den Transport regeln Sie so: Von der Zuckerrohrinsel holt das fünfte Schiff den Alkohol ab, und bei Insel A besorgt ja bereits ein Schiff die Verladung von Stoffen, Nahrung und Leder in die Stadt – es kann also auch noch den Alkohol mitnehmen. Auf der Versorgungsinsel A können Sie außerdem gleich noch eine **Salzmine** und eine **Saline** errichten. Ersetzen Sie danach den Transport von Leder von dieser Insel durch Salz – aber nur zeitweise, da der Salzverbrauch niedriger ist als die Produktion, so dass Sie mit der permanenten Zuladung weiterer Salzsäcke die Laderäume Ihres Schiffs blockieren würden. Bauen Sie abermals ein Schiff (Nummer 6), das weiteres Baumaterial auf die Stadtinsel schafft, damit sich dort alle 36 Wohnhäuser zu Bürgerhäusern entwickeln können und Sie somit 1.008 Einwohner erreichen.



Die erste Stadtinsel B ist endlich komplett in den Bürgerstatus übergewechselt und verfügt über gut gefüllte Lager.

Da Sie mit der ersten Stadtgründung und der Unterstützung durch die Einkäufe im Piratenkontor eine erfreulich positive Bilanz vorweisen können, lassen Sie in den nachfolgenden Minuten Ihr Konto weiter anwachsen. Dann machen Sie sich mit Schiff Nummer 6 auf, um die **zweite Stadt** zu gründen, und zwar auf **Insel C.** Errichten Sie dort ein **Kontor** sowie **2 Markthaupthäuser,** mit denen Sie die ganze Insel in Beschlag nehmen. Für diese zweite Siedlung müssen Sie in Sachen Nahrungsversorgung Autarkie anstreben. Da Sie mit der ersten Stadt bereits in der Bürgerphase sind, müssen Sie sich nicht mit Jägern abmühen, sondern können auf Insel C gleich die effektive Nahrungsproduktionskette aus Getreidefarmen, Mühle und Bäckerei einrichten. Legen Sie auf der rechten Inselseite deshalb zuerst **3 Getreidefarmen** mit **2 Mühlen** und **1 Bäckerei** an. Bauen Sie dann auf der linken Seite die **36 Wohnhäuser** mit allen erforderlichen Marktständen. Ohne Jäger fehlt Ihnen jetzt das Leder – also transportieren Sie 50 t Leder von der Versorgungsinsel A zur zweiten Stadtinsel C. Es hat sich mittlerweile genügend Leder angesammelt, so dass Sie diesen Transport in den folgenden Minuten einige Male wiederholen können. Die Alkoholversorgung für Insel C gestalten Sie folgendermaßen: Auf der Insel selbst errichten Sie **2 Hopfenfarmen** mit **1 Brauerei** und den Rest gewinnen Sie auf der Dschungel-Insel I. Dort platzieren Sie **4 Zuckerrohrplantagen** und **2 Rumbrennereien** sowie gleich noch die Stoffproduktion für die neue Stadt, indem Sie **4 Baumwollplantagen** anlegen und **2 Webereien** errichten. Ein neues mittleres Handelsschiff (Schiff Nummer 7) übernimmt den Transport von Stoffen und Alkohol von Insel I zu Insel C. Dazu müssen Sie diesen Schiffstyp freilich in der Schule erforscht haben.

Ihre zweite Stadt können Sie danach in die Siedlerphase aufsteigen lassen. Erhöhen Sie im Zuge dieser Entwicklung die Nahrungsproduktion auf der Insel mit **2 weiteren Getreidefarmen, 1 weiteren Mühle** und **1 weiteren Bäckerei.** Was die Versorgung mit Tabakwaren und Gewürzen für die C-Stadt angeht, so errichten Sie auf der Insel D **4 Tabakplantagen mit 2 Tabakverarbeitern** und erweitern auf der Insel F Ihren Einzugsbereich mit einem **Markthaupthaus,** in dessen Einzugsbereich Sie **4 weitere Gewürzplantagen** anlegen. Jetzt geht es abermals in die Werft, wo Sie sich ein weiteres mittleres Handelsschiff anschaffen (Schiff Nummer 8). Damit transportieren Sie auf **einer einzigen Route** Tabakwaren und Gewürze von den Produktionsinseln D und F zur Stadtinsel C. Ab jetzt müssen Sie natürlich die Gewürze zwischen den beiden Städten aufteilen. Lassen Sie deshalb die beiden Schiffe, mit denen die Ernte abgeholt wird, immer nur einen Teil der Produktion einladen (ca. 20 bis 25 t), damit beide Städte etwa gleich gut versorgt werden. Mit dieser Versorgungsstruktur können Sie auf der Insel C eine Bürgerstadt von 1.008 Einwohnern dauerhaft versorgen. Errichten Sie dort also abschließend eine **Kirche** und lassen Sie alle Wohnhäuser in den Bürgerstatus aufsteigen.



Alle Versorgungsinseln der zweiten Stadtinsel im Überblick.

Schließlich geht es an den Aufbau der dritten und letzten Stadt, die ebenfalls 36 Wohnhäuser mit 1.008 Bürgern umfassen soll. **Diese dritte Stadt errichten Sie auf der Steppen-Insel G!** Die Vorgehensweise ist dabei ganz ähnlich wie beim Aufbau der zweiten Stadt. Errichten Sie auf der Insel G ein **Kontor** und ein **Markthaupthaus.** Auf der linken Seite der Insel platzieren Sie die **Nahrungsversorgung** (5 Getreidefarmen, 3 Mühlen und 2 Bäckereien), auf der rechten Seite bauen Sie die **36 Wohnhäuser,** wobei Sie wie üblich in der Mitte Platz für die öffentlichen Gebäude lassen. Diese Insel ist für alle diese Gebäude eigentlich fast zu klein. Speichern Sie daher unbedingt ab, bevor Sie sich an die Besiedelung machen, und versuchen Sie zunächst einmal die Bebauung zu meistern (siehe auch Abbildung unten). Denken Sie auch daran, dass Sie genügend Platz für eine Kirche freilassen!

Die Nahrungsversorgung sichern Sie also auf der Steppen-Insel selbst. Die übrigen Bedarfsbetriebe gestalten Sie so: Schaffen Sie von Insel A wiederholt einige Fuhren Leder herbei. Auf der Dschungel-Insel E platzieren Sie dann die Alkoholversorgung in Form von **6 Zuckerrohrplantagen** und **3 Rumbrennereien** und auf der Prärie-Insel D die Stoffproduktion mit **4 Baumwollplantagen** und **2 Webereien.** Ein neues mittleres Handelsschiff (Nummer 9) transportiert dann von diesen Inseln die Stoffe und den Alkohol auf die Insel G. Den Gewürzanbau können Sie schließlich auf der Insel H mit **3 Gewürzplantagen** betreiben. Noch ein letztes Mal geben sie ein kleines Handelsschiff (Nummer 10) in Auftrag, das dann den Transport übernimmt. **Bei der Versorgung mit Tabakwaren müssen Sie auf die Produktion der Prärie-Insel M zurückgreifen.** Dort werden bereits für die Stadtinsel B Rauchwaren produziert, und zwar schon mit einer leichten Überproduktion. Erhöhen Sie also auf Insel M die Produktion durch **2 weitere Tabakplantagen** mit **1 weiteren Tabakverarbeiter** und verteilen Sie den Ausstoß dieser Insel auf die Stadtinseln B und G, wobei der bisherige Tabaktransporter auch die dritte Stadt beliefert. Ein wenig Feinjustierung bei den Frachtmengen ist auch in diesem Fall unabdingbar. Insel G können Sie allerdings bevorzugt beliefern, da sich im Kontor bei B schon ein großer Nikotinvorrat angesammelt haben sollte. Letztendlich müssen Sie nur noch ausreichend Baumaterial auf die Insel G schaffen, damit der Aufstieg bis zur Bürgerstufe bei allen 36 Wohnhäusern zu gewährleistet ist. So erreichen Sie letztendlich die 1.008 Einwohner auf Insel G und damit insgesamt die geforderten 3.000 Einwohner.



Alle Versorgungsinseln der dritten Stadtinsel im Überblick.

Szenario 10 Belagerung

Euer Feind hat es sich zum Ziel gemacht, Eure wunderschöne Kathedrale zu zerstören! Leistet Widerstand und tilgt die Streitmacht des Aggressors vom Antlitz der Erde, um ihm die Flausen auszutreiben.

Missionskarte: Belagerung

Missionsziele

- **Eure Stadt wird belagert! Hindert den Gegner an der Zerstörung Eurer Kathedrale und vernichtet seine Streitmacht.**



Missionsbedingungen

Schwierigkeit	★★
Startkapital	**60.000**
Anzahl Computergegner	**mehrere**
Besonderheiten	**Zeitlimit von 19 Minuten, innerhalb derer die Kathedrale nicht fallen darf.**

Missionslösung

Die letzte Mission der Einzelszenarien ist eine rein militärische Mission, in der Sie die frisch errichtete Kathedrale vor den Fängen der zahlreichen Gegner retten müssen. Diese Aufgabe muss innerhalb eines bestimmten Zeitlimits bewältigt werden, und zwar innerhalb von 19 Minuten – so lange darf die Kathedrale nicht zerstört werden. Wenn es Ihnen gelingt, sie bis zum Ablauf des Countdowns intakt zu halten, ist die Mission gewonnen. Es ist dabei egal, ob noch irgendwo auf der Karte bzw. Insel diverse gegnerische Einheiten herumlungern – es geht letztendlich ausschließlich um die Rettung und den Erhalt der Kathedrale.

Die Gegner fahren mit einer Unmenge von Militär an allen Positionen der Insel auf, sodass Sie regelrecht von gegnerischen

Heerscharen umzingelt sind. Die Aufmarschgebiete der feindlichen Truppen sind auf der Missionskarte mit X gekennzeichnet, die Angriffswege und Richtungen der gegnerischen Vorstöße werden durch die roten Pfeile symbolisiert.

Insgesamt müssen Sie mit einem Invasionsvolumen von ca. 350 Einheiten rechnen! Glücklicherweise greift nicht die komplette Gegnerschar auf einmal an, sondern in einzelnen Schüben, die sich relativ gleichmäßig auf den kompletten Countdown-Zeitraum verteilen.

Zu Beginn des Spiels ist es ganz wichtig, dass Sie die Spielgeschwindigkeit per Taste F8 auf die niedrigste Stufe stellen, denn Sie haben einige Dinge zu erledigen, bevor nach wenigen Sekunden die ersten Angriffswellen der Gegner über Sie hereinbrechen. Trotz des rein militärischen Charakters dieser Mission ist es nicht verkehrt, zu Anfang einen Blick auf die Stadtarchitektur bzw. die Wirtschaftsstruktur zu werfen. Denn Ihr großes Plus in dieser Mission ist eine Festung (bei P1), in der Sie im Missionsverlauf weitere Einheiten rekrutieren können, sowie diverse Waffenproduktionen bei P2, die ständig für Nachschub in der Waffenkammer sorgen und Ihnen so immer wieder die Rekrutierung neuer Einheiten erlauben. Ihr Startkapital ist mit 60.000 Goldstücken so üppig ausgestattet, dass Sie bei der Truppenausbildung keinerlei Probleme bekommen sollten.

Organisieren Sie zuerst Ihre Waffenproduktion bei P2. Reißen Sie dazu die Kanonengießerei ab, damit sie kein Eisen für sich in Beschlag nimmt. Legen Sie außerdem die Produktion der dortigen Schmiede still, damit auch dort kein Eisen und kein Holz verschwendet wird – Werkzeuge benötigen Sie nicht. Stattdessen brauchen Sie das Holz und das Eisen, nämlich erstens für die Waffenschmiede, die Sie ausschließlich Äxte produzieren lassen, und zweitens für die direkt nebenan liegende Bogenmacherei, die neben Holz zwar kein Eisen, aber dafür Seile verarbeitet. Davon haben Sie allerdings genug, und der



Sorgen Sie dafür, dass die Waffenschmiede und die Bogenmacherei beständig produzieren können.

Vorrat sollte für die Dauer der Mission ausreichen. Lassen Sie in der Bogenmacherei nicht nur Bögen, sondern auch Armbrüste produzieren, d.h. aktivieren Sie die Armbrustproduktion! Weiter: Innerhalb Ihrer Siedlung verfügen Sie über kein einziges Forsthaus! Der anfängliche Vorrat ist für eine kontinuierliche Waffenproduktion aber zu knapp, so dass Sie noch schnell zwei Forsthäuser platzieren sollten (an einer beliebigen Stelle in der Nähe eines Markthaupthauses), damit der Nachschub dieses Input-Rohstoffs für die Waffenschmiede und die Bogenmacherei gesichert ist. Mit diesen kontinuierlich arbeitenden Produktionsanlagen können Sie dann fortlaufend Kavallerie (Rüstungen sind genügend auf Lager), Armbrustschützen und Bogenschützen rekrutieren.

Anschließend müssen Sie sich aber auch schon schleunigst auf die folgenden Schlachten vorbereiten. Die Strategie ist eigentlich ganz einfach und zu 100% auf das Missionsziel zugeschnitten, nämlich: **mit Mann und Maus die Kathedrale verteidigen** – und dazu **konzentrieren Sie alle Ihre Einheiten einfach vor oder direkt bei der Kathedrale, konkret: bei P3.** Öffnen Sie zu diesem Zweck erst einmal die beiden Stadttore P3 und P4 und ziehen Sie dann alle Ihre Einheitenkontingente, die auf der Karte mit Y gekennzeichnet sind (auch die Schützen, die auf den äußeren Stadtmauern postiert sind), in das ‚Hofinnere' der Kathedrale. Dort erwarten Sie dann die Attacken der gegnerischen Schergen. **Wichtig: Versetzen Sie alle Ihre Einheiten in den Kampfmodus ‚aggressiv'!**



Versammeln Sie Ihre komplette Heerschar unmittelbar vor der Kathedrale.

Während Sie Ihre Einheiten vor der Kathedrale konzentrieren, starten Sie auch schon erste Rekrutierungen in der Festung, und zwar von Kavalleristen und Armbrustschützen. Besetzen Sie außerdem die Kanonen- und Wachtürme rund um die Kathedrale mit Bogen- und/oder Armbrustschützen.

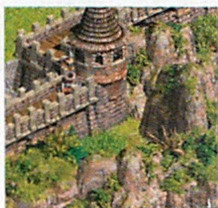
Die ersten Attacken werden die heftigste Schlachtphase darstellen. Geben Sie sich keine Mühe, das Stadttor bei der

Kathedrale zu retten – es wird relativ schnell fallen. Allerdings steht Ihren Einheiten damit auch ein Weg für schnelle Ausfälle offen, ohne dass sich Ihre Einheiten durch das Nadelöhr des Stadttores zwängen müssen. Bei den ersten Angriffen auf die Kathedralenposition, werden die Gegner mit zahlreichen Kanonen und Mörsern auffahren. Dies ist der Augenblick, in dem Sie eine Gegenoffensive starten müssen. Preschen Sie mit gezielten Angriffen auf die Geschützeinheiten der Gegner vor, vorzugsweise mit der Kavallerie. Ihre Fernkampfeinheiten – die Geschütze sowie die Bogen- und Armbrustschützen – postieren Sie ungefähr auf der Höhe des ehemaligen Stadttores, sodass sie von dort die Feinde selbsttätig unter Beschuss nehmen. Achten Sie auch auf gegnerische Geschütze bei P5! Von dort können Mörser Ihre Kathedrale unter Beschuss nehmen. Greifen Sie gegnerische Mörser an dieser Position Ihrerseits mit Mörsern oder Armbrustschützen schnell und gezielt an! Auch wenn Sie bei dieser ersten Schlacht herbe Verluste erleiden, werden Sie die erste gegnerische Offensive auf diese Weise überstehen.



Starten Sie bei der ersten Offensive mit Ihrer Kavallerie einen Ausfall und postieren Sie Ihre Geschütze und Fernkampfeinheiten auf der Höhe des ehemaligen Stadttores.

In der kleinen Kampfpause, die danach einsetzt, attackieren Sie weitere versprengte Geschützeinheiten des Gegners gezielt mit Ihrer Reiterei und rekrutieren auf Teufel komm raus neue



Einheiten in der großen Festung. Bilden Sie dazu auch Bedienmannschaften aus, damit Sie herrenlose Kanonen und Mörser in der unmittelbaren Nähe der Kathedrale vereinnahmen können. Verstärken Sie auch Ihre Präsenz auf den Mauern der Kathedrale. Besonders effektiv ist es, wenn Sie einen Mörser auf der Stadtmauer platzieren können (siehe nebenstehende Abbildung).

Die nächsten Schlachten laufen nach demselben Muster ab: Sobald die gegnerischen Einheiten vor dem Kathedraleneingang auftauchen, starten Sie einen Ausfall mit einem Teil Ihrer Mannschaft und lassen die Fernkämpfer den Rest erledigen. Eine großer Teil Ihrer Truppen wird auf diese Weise übrigens sehr schnell an Erfahrung gewinnen und somit den ‚Veteranenstatus' erlangen. Das vereinfacht die Verteidigungsschlachten enorm. Zudem rekrutieren Sie weiterhin fleißig alles, was Ihre Waffenkammer ausrüsten kann – auch Schwertkämpfer, Lanzenträger usw. Denken Sie weiterhin auch an neue Bedienmannschaften, mit denen Sie verlassene Kanonen und Mörser in Ihre Verteidigungsreihe eingliedern.



Bei den Schlachten um die Kathedrale geht es rund.

Die Angriffsschübe werden im Verlauf des Countdowns nicht nachlassen, aber auch nicht heftiger ausfallen. Mit der geschilderten Strategie kommen Sie glänzend über die Runden, wenn Sie immer wieder fleißig neue Einheiten rekrutieren und gegen gegnerische Geschütze (insbesondere Mörser) schnell und gezielt mit Ausfallattacken vorgehen. Wenn der Countdown schließlich abgelaufen ist und die Kathedrale noch steht, haben Sie sich Ihren Feldherrenstatus redlich verdient.



Dem Feldherrn wird nach der erfolgreichen Verteidigungsschlacht gehuldigt.



ANHANG

Erläuterungen zu den nachfolgenden Tabellen

Bedarfswaren

Voraussetzung ...... Minimumbevölkerung der entsprechenden Zivilisationsstufe, die das Gebäude frei schaltet
Kosten (aktiv) .... Kosten pro Minute bei Produktion
Kosten (passiv) ...... Kosten pro Minute bei Stillstand
Rohstoffverbrauch ..... Verbrauch in Tonnen pro Tonne Endprodukt
Produktionszeit ..... Zeit in Sekunden pro Tonne Endprodukt
Rohstoff/Minute .... Rohstoffverbrauch in Tonnen pro Minute
Rohstoffkosten ...... Rohstoffkosten in Goldstücken pro Minute

Max. Output (100%) .. Definition des Spiels, welcher Output in Tonne pro Minute 100% entspricht
Produktion/Minute .. Produktion in Tonnen pro Minute
Kosten/Einheit ...... Kosten in Goldstücken pro Tonne
Basispreis .... Spielinterner Basispreis in Goldstücken pro Tonne

Felder

Wachstum .... Wachstum in Sekunden: Zeit, in der ein abgeerntetes Feld komplett nachwächst
Anzahl Felder .... Anzahl der theoretisch nutzbaren Felder im Einflussbereich der Farm
Felder (effektiv) ...... Anzahl der tatsächlich effektiv genutzten Felder

Arbeiter

Max. Transp. .... Maximales Gewicht der Ware in Tonnen, die ein Arbeiter tragen kann
Arbeitszeit .... Zeit in Sekunden, die benötigt wird, um ein Feld zu ernten

Achtung: **Aufgrund von Beobachtungs-Ungenauigkeiten, unterschiedlicher Fruchtbarkeit und Abweichungen in der Platzierung der einzelnen Betriebe kann es zu Abweichungen von den Tabellenwerten kommen. Auch bei 100%iger Auslastung können diese in einem Bereich von +/- 10% liegen.**

Produktionsübersicht

Bedarfswaren: Nahrung und Salz

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten
Jagdhütte	-	1	3	-	-	140	20	8	Wild	1,34	6	2,74	
Fischer	-	2	6	-	-	180	20	12	Fisch	4,04	15	3,23	
Kleine Farm	-	2	4	-	-	250	20	8	Wiese	13,67	70	9,84	
Rinderfarm	50 Siedler	5	8	4	-	300	15	10	Wiese	5,86	25	13,48	
Fleischerei	50 Siedler	4	5	4	-	350	22	12	Schlachtvieh	1,33	20	3,98	25,99
2 RF + F		14	21	12		950	52	32					
Getreidefarm	200 Bürger	2	3	3	-	200	10	5	Getreidefeld	2,19	7	4,20	
Mühle	200 Bürger	4	3	3	-	300	16	9	Getreide	1,17	20	3,52	18,31
Bäckerei	200 Bürger	5	3	5	-	300	15	10	Mehl	0,98	10	5,86	67,01
4 GF + 2 M + B + 144 Felder		21	21	23		2.420	87	48					
Salzmine	125 Pioniere	5	15	-	-	700	25	10			10		
Saline	125 Pioniere	5	5	-	-	400	30	12	Salzstein	1,02	10	6,09	25,39
1 SM + 1 S		10	20			1.100	55	22					

Bedarfswaren: Stoffe, Leder und Alkohol

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten
Schaffarm	-	2	4	-	-	220	10	5	Gras	15,29	45		
Webstube (Schafwolle)	-	3	4	-	-	300	15	10	Schafwolle	1,85	43	2,58	18,42
2 SF + 1 WS		7	12			740	35	20					
Weberei (Schafwolle)	Forschung	4	2	8	-	500	30	10	Schafwolle	1,33	20	3,98	28,46
3 SF + 1 W		10	14	8		1160	60	25					
Baumwoll-Plantage	120 Bürger	5	2	4	-	380	20	10	Baumwolle	5,86	30		
Webstube (Baumwolle)	-	3	4	0	-	300	15	10	Baumwolle	1,85	43	2,58	24,55
Weberei (Baumwolle)	Forschung	4	2	8	-	500	30	10	Baumwolle	1,33	20	3,98	37,94
2 BP + 1 W + 104 Felder		14	6	16		1780	70	30					
Jagdhütte	-	1	3	-	-	140	20	8	Wild	1,34	10	2,74	
Gerberei	-	2	5	-	-	300	9	5	Tierhäute	1,69	36	2,81	27,44
Kleine Farm	-	2	4	-	-	250	20	8	Kartoffeln	10	20		
Hopfenfarm	360 Siedler	5	3	4	-	250	18	10	Hopfen	4,45	30		
Brauerei	360 Siedler	3	4	4	-	300	20	10	Hopfen	1,88	30	3,75	32,14
2 HF + 1 B + 104 Felder		13	10	12		1320	56	30					
Zuckerrohr-plantage	200 Bürger	4	4	4	-	310	18	12	Zuckerrohr	4,8	30		
Rumbrennerei	200 Bürger	5	6	1	-	300	20	5	Zuckerrohr	1,88	30	3,75	34,09
2 ZP + 1 RB + 104 Felder		13	14	9		1.440	56	29					

Bedarfswaren: Tabak, Gewürze, Öl und Seide

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff - Verbrauch	Produktions - Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten
Tabak-Plantage	80 Siedler	4	5	8	-	350	30	15	Tabakfeld	4,81	30		
Tabak-verarbeitung	80 Siedler	4	2	6	-	300	16	8	Tabak	1,99	30	3,98	62,91
2 TP + 1 TV + 104 Felder		12	12	22		1.520	76	38					
Gewürz-Plantage	80 Siedler	4	5	8	-	390	40	20	Gewürzfeld	6,09	40		
Walfänger	600 Bürger	5	5	5		500	20	10	Wal	0,94	10		
Transiederei	600 Bürger	5	5	5	-	500	20	10	Walspeck	0,94	20	2,81	9,38
1 WF + 2 TS		15	15	15		1.500	60	30					
Seiden-Plantage	400 Bürger	5	5	6	-	300	35	17	Seidenfeld	6,86	39		
Indigo-Plantage	400 Bürger	3	2	5	-	200	40	20	Farbbaum	6,4	39		
Färberei	400 Bürger	7	2	8	-	500	40	25	Seide Farbbaum	1,09 0,47	20 20	3,28 1,41	76,56 33,89
2 SP + 1 IP + 1 F + 156 Felder		20	14	25		1.300	150	79					
Heilkräuter-plantage	Forschung	3	5	5	-	200	15	5	Heilkräuter-Feld	1,37	5		

Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Nahrung	0,60	2,05	9,76	45	Variable Produktion! Je 50% Kosten für Nahrung und Tierhäute	205	228	228	228	228
Nahrung	0,85	0,80	25	45		80	89	89	89	89
Nahrung	0,70	0,72	27,78	45		72	80	80	80	80
Schlachtvieh	2	2,30	6,52	15						
Nahrung	3	3	16	45	Verhältnis 2 Rinderfarmen : 1 Fleischerei	300	333	333	333	333
Korn	1,8	1,92	5,21	12						
Mehl	3	3	11,44	24	Verhältnis 2 Getreidefarmen : 1 Mühle					
Nahrung	6	6	13,67	45	Verhältnis 2 Mühlen : 1 Bäckerei	600	667	667	667	667
Salzstein	6	6	4,17	8						
Salz	6	6	9,23	30	Verhältnis 1 Salzmine : 1 Saline	3.000	3.000	2.400	2.400	-

Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Schafwolle	1,10	1,40	7,14	21						
Stoffe	1,40	1,40	23,95	65	Verhältnis 2 Schaffarmen : 1 Webstube	349	279	279	465	215
Stoffe	3	3	19,49	65	Verhältnis 3 Schaffarmen : 1 Weberei	750	600	600	1.000	462
Baumwolle	2	2,10	9,52	21						
Stoffe	1,40	1,40	28,35	65	Verhältnis 5 Baumwoll-Plantage : 4 Webstuben (unrentabel)	349	279	279	465	215
Stoffe	3	3	22,65	65	Verhältnis 2 Baumwoll-Plantagen : 1 Weberei	750	600	600	1.000	462
Tierhäute	0,6	2,05	9,76	41	Variable Produktion! Je 50% Kosten für Nahrung und Tierhäute					
Leder	1,5	1,67	21,86	70		417	556	-	-	-
Alkohol	0,56	0,55	36,36	50	bei 100% Kartoffeln	138	110	110	138	
Hopfen	2	2,1	8,57	19						
Alkohol	2	2	26,07	50	Verhältnis 2 Hopfenfarmen : 1 Brauerei	500	400	400	500	-
Zucker	2	1,98	9,09	22						
Alkohol	2	2	27,05	50	Verhältnis 2 Zuckerplantagen : 1 Rumbrennerei	500	400	400	500	-

Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Tabak	2	1,90	15,79	25						
Tabak-Waren	2	2	39,46	75	Verhältnis 2 Tabakplantagen: 1 Tabakverarbeiter	-	500	500	500	-
Gewürze	1,4	1,4	28,57	60		-	350	350	350	-
Walspeck	6	6	3,33	13						
Lampenöl	3	3	9,79	85	Verhältnis 1 Walfänger: 2 Transiedereien	-	-	1.500	1.500	-
Seide	1,5	1,5	23,33	33						
Farbstoffe	1,5	1,66	24,1	36						
Seiden-Stoffe	3	3	50,15	85	Verhältnis 2 Seidenplantagen : 1 Farbplantage : 1 Färberei	-	-	750	500	-
Heilkräuter	2	3,05	4,92	30						

Bedarfswaren: Wein, Kleidung und Schmuck

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff-Verbrauch	Produktions-Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten
Weingut	750 Kaufleute	5	5	8	-	400	45	20	Weinfeld	5,94	39		
Pelztierjäger	1100 Kaufleute	5	6	-	-	100	20	5		0,1	10		
Schneiderei (Baumwolle)	1.100 Kaufleute	5	5	5	-	500	30	15	Stoffe Pelze	0,94 0,23	20 20	2,81 0,7	63,7 4,61
Goldmine	750 Kaufleute	15	12	4	-	1500	50	20					30
Edelsteinmine	750 Kaufleute	8	4	10	-	1.500	80	30					30
Goldschmied	750 Kaufleute	6	7	11	-	300	40	20	Gold Edelsteine	0,94 0,94	30 30	1,88 1,88	46,86 75
1 GM + 1 EM +1 GS		29	23	25		3300	170	70					

Baumaterial und Zwischenprodukte

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff-Verbrauch	Produktions-Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten
Forsthaus	-	2	-	-	-	150	12	4	Wald	2,25	18		
Köhlerei	600 Bürger	2	2	-	-	100	12	5	Holz	0,78	10	4,69	23,44
Steinmetz	25 Siedler	3	3	-	-	250	18	7	Rohstein	0,49	6		
Marmor-Steinmetz	400 Bürger	5	4	10	-	300	18	7	Marmorstein	1,03	12		
Erzmine	80 Siedler	5	15	-	-	1.200	40	15			12		
Erzschmelze	80 Siedler	10	4	10	-	800	40	20	Erz Holz	1,23 0,76	15 15	4,92 3,05	39,38 15,23
1 EM + 1 ES		15	19	10		2.000	80	35					
Tiefe Erzmine	Forschung	8	20	10	-	1.700	65	30			6,69		
Große Erzschmelze	1.100 Kaufleute	10	10	20	-	1.000	75	32	Erz Kohle	1,05 0,59	7,5 7,5	8,44 4,69	61,13 27,69
1 TEM + 1GES		18	30	20		2.700	140	62					
Schmied (kl. Eisenprod.)	80 Siedler	3	4	8	-	500	25	15	Eisen Holz	0,88 0,22	28 28	1,88 0,47	44,35 2,34
Schmied (gr. Eisenprod.)	80 Siedler	3	4	8	-	500	25	15	Eisen Holz	0,88 0,22	28 28	1,88 0,47	38,39 2,34
Hanfplantage	25 Siedler	2	5	-	-	200	18	8	Hanffeld	3,4	30		
Seilerei	25 Siedler	3	5	-	-	400	16	6	Hanf	2,34	50	2,81	24,34
1 HP + 1S		5	10	-		600	34	14					

Waffen

Name	Vorauss.						Kosten (aktiv)	Kosten (passiv)	Rohstoff	Rohstoff-Verbrauch	Produktions-Zeit	Rohstoff / Minute	Rohstoff Kosten
Rüstungsbauer	80 Siedler	5	8	2	-	300	30	15	Leder Eisen (gr. Eisenprod.)	0,94 0,94	40 40	1,41 1,41	30,75 28,80
Kleine Waffen-schmiede	Forschung (Schule)	4	4	2	-	200	40	15	Eisen (gr. Eisenprod.)	0,59	30	1,17	24
Bogenmacher	Forschung (Schule)	6	4	4	-	500	30	15	Holz Seile	0,94 0,47	30 30	1,68 0,94	8,42 31,51
Bogenmacher	Forschung (Schule)	6	4	4	-	500	30	15	Holz Seile	0,94 0,47	30 30	1,68 0,94	8,42 31,51
Büchsenmacher	Forschung (Schule)	6	3	8	-	500	30	15	Holz Eisen (gr. Eisenprod.)	1,48 0,94	20 20	4,15 2,81	20,76 57,59
Büchsenmacher	Forschung (Schule)	6	3	8	-	500	30	15	Holz Eisen (gr. Eisenprod.)	1,48 0,94	20 20	4,15 2,81	20,76 57,59
Waffenschmiede	Forschung (Schule)	5	5	3	-	300	35	17	Holz Eisen (gr. Eisenprod.)	0,94 0,94	40 40	1,26 1,41	6,28 28,8
Waffenschmiede	Forschung (Schule)	5	5	3	-	300	35	17	Holz Eisen (gr. Eisenprod.)	0,94 0,94	40 40	1,26 1,41	6,32 28,8

Feldausnutzung, Wachstumswerte und Arbeiter von landwirtschaftlichen Betrieben

Name	Feldtyp	Wachstum	Anzahl (Felder)	Felder effektiv	Figur	Anz. Fig.	Max. Transp.	Arb.-zeit
Jagdhütte					Jäger	1	1	4
Fischer					Fischer	1	3	11
Kleine Farm	Wiese	204	34	33,5	Kleinvieh	3	3	11
Rinderfarm	Wiese	204	52	45,8	Rind	3	2	7
Getreidefarm	Getreide	310	36	21,7	Mäher	1	3	9
Schaffarm	Wiese	204	88	72,8	Schaf	5	3	9
Baumwoll-Plantage	Baum-wolle	270	52	52,0	Baumwoll-pflückerin	2	3	6
Jagdhütte					Jäger	1	1	4

Name	Feldtyp	Wachstum	Anzahl (Felder)	Felder effektiv	Figur	Anz. Fig.	Max. Transp.	Arbeitszeit
Kleine Farm	Kart.	272	34	24,9	Kleinbauer	1	3	7
Hopfenfarm	Hopfen	310	52	48,3	Hopfen-pflückerin	2	3	9
Zuckerrohr-plantage	Zucker-rohr	330	52	52,3	Zucker-rohrbauer	2	1	6
Tabak-Plantage	Tabak-feld	330	52	50,2	Chilli-pflückerin	2	3	11
Gewürz-Plantage	Gewürz-feld	330	49	46,9	Beduinen / Chillipf.	2	3	8

Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis	Pioniere	Siedler	Bürger	Kaufleute	Aristokraten
Wein	1,5	1,6	28,13	70		-	-	-	-	320
Pelze	1	3,05	6,56	30	Variabel: Ca. 1 - 3 t Pelze					
Kleidung	3	3	32,77	130	Verhältnis: 1 Pelztierjäger : 4 Webereien : 4 Schneidereien	-	-	-	-	429
Gold	2	2	25	50						
Edel-Steine	2	2	40	52						
Schmuck	2	2	80,94	190	Verhältnis 1 Goldmine : 1 Edelsteinmine : 1 Goldschmiede	-	-	-	-	667

Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Standard-Verhältnis
Holz	2,05	2,4	5	8	
Kohle	6	6	5,91	9	Verhältnis 2 Forsthäuser : 1 Köhlerei
Ziegel	3	3,3	5,45	12	2 Steinmetze pro Steinbruch
Marmor	1,8	1,5	12	22	1 Steinmetz pro Steinbruch
Erz	5	5	8	15	
Eisen	4	4	23,65	45	Verhältnis 1 Erzmine : 1 Erzschmelze : 2 Forsthäuser
Erz	9	8,97	7,24	15	
Eisen	8	8	20,48	45	Verhältnis 1 Tiefe Erzmine : 1 Große Erzschmelze : 1 Köhlerei
Werkzeug	2	2,14	33,46	60	
Werkzeug	2	2,14	30,68	60	
Hanf	1	2,08	8,65	32	
Seile	1,2	1,2	33,62	99	Verhältnis 3 Hanfplantagen : 2 Seilerei (in Praxis meist nur 1 : 1)

Produkt	Max. Output	Produktion / (100%)	Kosten / Minute	Basispreis Einheit	Kommentar
Rüstung	1,35	1,5	59,69	65	
Schwerter	1,8	2	32	65	
Bögen	1,8	2	34,97	60	100 % Bogen
Armbrüste	1,8	2	34,97	80	100 % Armbrüste
Musketen	2,8	3	36,12	90	100 % Musketen
Schiffskanonen	2,8	3	36,12	110	100 % Schiffskanonen
Äxte	1,34	1,5	46,72	63	100 % Äxte
Lanzen	1,35	1,5	46,74	60	100 % Lanzen

Name	Feldtyp	Wachs-tum	Anzahl (Felder)	Felder effektiv	Figur	Anz. Fig.	Max. Transp.	Arb.-zeit
Walfänger					Walfänger	1	20	0,5
Seiden-Plantage	Seiden-feld	300	52	51,4	Seiden-Bauer	2	3	6
Indigo-Plantage	Farb-baum	300	52	52	Farb-Bäuerin	2	3	7
Heilkr.-plantage	Heil-kräuter	300	34	20,85	Kräuter-Hexe	1	3	8

Name	Feldtyp	Wachs-tum	Anzahl (Felder)	Felder effektiv	Figur	Anz. Fig.	Max. Transp.	Arb.-zeit
Weingut	Wein	330	49	49	Weinb.	2	3	7
Pelztierj.					Jäger	1	1	4
Forsthaus	Wald	480	84	43,2	Holzfäller	2	1	13
Steinmetz	Steinbruch	20	1	1	Steinmetz	1	1	10
Marmor-Steinmetz	Marmor-Steinbruch	20	1	1	Steinmetz	1	1	10
Hanfplant.	Hanffeld	330	52	38,9	Hanfbauer	2	3	11

IMPRESSUM

ANNO 1503 – Das offizielle Strategiebuch

Herausgeber **SUNFLOWERS**
Interactive Entertainment Software GmbH
Seligenstädter Grund 1
63150 Heusenstamm
Deutschland

Verlag **Future Press**
Verlag und Marketing GmbH
Bussestraße 1, 22299 Hamburg
Deutschland
www.future-press.com

IMPRESSUM

Projektleitung Jörg Kraut, Frank Glaser

Art Director Jörg Kraut

Autoren Karel „Charlie" Kaufmann, Markus Betz

Satz & Layout Nico Bizer, Martin Adler, DTProject

Lektorat Florian Eichenberger, Uli Wessling

Projektleitung **SUNFLOWERS**

Jochen Bauer, Michael Backhaus, Wolfgang Duhr, Iris Cherry, Nadine Knobloch, Uwe Mathon, Jürgen Reußwig

Einzelpreis des Buches EUR 14,99 SFR 23,90

Unser besonderer Dank geht an:
Inga Bestehorn
Elisabeth, Lea und Alexander Glaser

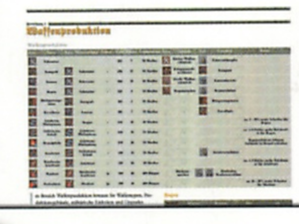
ISBN 3-931676-43-9



Das offizielle Strategiebuch

ANNO 1503

Die Entdeckung einer neuen Welt hat begonnen: ANNO 1503 ist ein Computerspiel wie kein anderes zuvor. Von der ersten Minute an tauchen Sie in eine wunderschöne und idyllische Welt und werden so fasziniert sein, dass Sie für lange Zeit nicht mehr aufhören möchten. Das ANNO-Universum versetzt Sie in ein mittelalterliches Szenario, das mit seiner einzigartigen Detailfülle begeistert. In ANNO 1503 ist strategisches Können, kaufmännisches Talent, diplomatisches Geschick und, wenn Sie möchten, auch Kampfgeist gefragt. Für welche Taktik Sie sich auch entscheiden, ANNO 1503 zeichnet sich durch seine leichten Einstiegsmöglichkeiten und seine vielseitigen sowie spannenden Herausforderungen aus. Gehen Sie auf Entdeckungsreise und bauen Sie Ihre eigene ANNO-Welt auf!







Das offizielle Strategiebuch zeigt Ihnen, wie Sie all Ihre Ziele erreichen. Dabei werden sämtliche Aspekte von ANNO 1503 ausführlich analysiert und mit zahlreichen Beispielen erklärt. Top-Strategien verraten Ihnen, wie Sie am besten vorgehen, um Herrscher eines prächtigen Reiches zu werden.

- **Detaillierte Lösungen:** Alle Missionen der Kampagne und der Einzel-Szenarien
- **Schritt-für-Schritt-Beschreibung:** Ein Endlos-Spiel zum Nachspielen für jede Schwierigkeitsstufe
- **Optimale Baukonzepte für effiziente Warenproduktion:** So erreichen Sie die maximale Zufriedenheit Ihrer Einwohner und positive Bilanzen
- **Ausführliche Beschreibung aller Spielelemente:** Klimazonen, Forschungen, Kulturen und Zivilisationsstufen
- **Zahlreiche Strategien und Taktiken:** So bleiben Sie Sieger in groß angelegten Feldzügen und Seeschlachten

ISBN 3-931676-43-9

4 018008 300639

EUR 14,99
SFR 23,90

ANNO 1503

Das offizielle Strategiebuch